

**ARQUIVOS
CONFIDENCIAIS**

CASOS CONFIDENCIAIS

1º EDIÇÃO - [O CÓDIGO DA VINCI]

Uma Coletânea não-oficial de Ordem Paranormal

Idealizado por Ivo Eduardo Zanin
Escrito por Ana Beatriz Vida

CASOS CONFIDENCIAIS

1º EDIÇÃO

ESCRITA

ANA BEATRIZ VIDA (BIX)

REVISÃO

ANA BEATRIZ VIDA (BIX), MIGUEL SOUZA

DIAGRAMAÇÃO

IVO EDUARDO ZANIN (EDDU), PEDRO LUIZ SANTOS

MECÂNICAS

FITA K7, PEDRO LUIZ SANTOS

ILUSTRAÇÕES

YASMIN (LYON) MONTEIRO, LUKAS (LUKKART) LIMA, JULIAH, VITTORI HANZO

BRASÕES E SÍMBOLOS

OCEANIN

ARTES ADICIONAIS E CAPA

IVO EDUARDO ZANIN (EDDU), KILLADEIRO

Este é um material não oficial. Ordem Paranormal RPG é Copyright © 2022 Rafael Lange. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio, sem autorização prévia e por escrito da editora. Este conteúdo é oferecido sob os termos da Open Game License, explicados nas páginas 78 e 79.

Produto não recomendado para menores de 14 anos.

ESTE É UM PROJETO DESENVOLVIDO POR

ARQUIVOS CONFIDENCIAIS

UM CATARSE FOCADO EM SÍMBOLOS E DOCUMENTOS DE RPG
PARA AS SUAS NARRATIVAS INVESTIGATIVAS!

Apoie o Catarse com R\$30,00 (Patente: Oficial de Operações) para receber mais de 500 modelos de documentos editáveis, milhares de assets para montar suas próprias composições, mais de 450 símbolos originais, horas de tutoriais de edição e alguns extras! Esses números são referentes a fevereiro de 2025 e só vão aumentar com o tempo.

Não perca a oportunidade de adicionar profundidade e imersão
nas suas mesas de RPG investigativo por um preço amigo!

ACESSE EM:

www.catarse.me/arquivosconfidenciais

TERMOS DE USO E LICENÇA COMERCIAL DO SUPLEMENTO

Este é um suplemento para o sistema de Ordem Paranormal, e existem elementos de seu conteúdo que foram incorporados aqui. Toda frase ou palavra destacada em *itálico* se trata de uma mecânica ou termo tirado do livro que não será explicado neste suplemento. Para mais informações sobre os trechos em questão, consulte o livro "Ordem Paranormal RPG" (para as Condições em letra maiúscula e *itálico*, veja as páginas 310 e 311).

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
ESTUDOS PARANORMAIS	6
SABERES	11
O CÓDIGO DA VINCI	14
MECÂNICAS DA MISSÃO.....	18
DRAMATIS PERSONAE.....	28
CONVIVÊNCIA ENTRE PERSONAGENS.....	31
INTRODUÇÃO.....	32
A SEDE.....	33
LOCAIS NOTÁVEIS.....	34
MAPA: SEDE DA SOCIEDADE DA VINCI.....	36
EXTERIOR.....	40
TÉRREO.....	41
2º ANDAR.....	49
REENCONTRO.....	54
DERROTANDO O CIBORGUE.....	55
O CRIPTEX E OS MANUSCRITOS.....	55
CONCLUSÃO.....	56
APÊNDICE: GUIA DO JOGADOR.....	57
AMEAÇAS	58
ZUMBI MECÂNICO.....	58
CIBORGUE MECÂNICO.....	60
AGRADECIMENTOS	64
CONCEPT ARTS	67
EXTRAS	68
FICHAS DA EQUIPE ESPECTRO.....	68
RITUAIS VISCERAIS.....	72

INTRODUÇÃO

Os Casos Confidenciais são uma série de missões prontas não-oficiais para Ordem Paranormal RPG. Cada uma delas se passa em um local diferente, com objetivos e obstáculos distintos. Apesar de não haver relação direta entre elas, é possível juntá-las em uma campanha sequencial e progredir o NEX dos personagens a cada missão concluída. Outra abordagem viável para Mestres com uma campanha em andamento é incluir alguns dos Casos Confidenciais como missões paralelas entre os arcos principais da narrativa.

EQUIPE ESPECTRO

O único ponto em comum entre os Casos é que todos podem ser jogados com a Equipe Espectro, um grupo de personagens que foram desenvolvidos para protagonizar as histórias do Arquivos Confidenciais.

Cada missão terá uma história canônica no universo do AC, ou seja, uma versão do Caso na qual ele foi resolvido pelos membros da equipe. Desta forma, a evolução dos personagens e um dos possíveis resultados das missões (que serve de “exemplo”) serão registrados em versões futuras do suplemento dos Espectros.

Todos os membros da equipe têm ficha própria, ilustração, token, motivações e a própria história de forma que os jogadores podem apenas escolher o personagem que mais gostaram e começar a jogar! Mudanças podem e devem ser feitas para que todos se divirtam, mas sempre com aprovação prévia do Mestre.

JOGADORES E MESTRE

Estas páginas são para os olhos do Mestre apenas. Para preservar a experiência dos jogadores, recomenda-se que eles recebam apenas a ficha de seus respectivos personagens e as tabelas de convivência, caso escolham jogar com a Equipe Espectro. Tudo que precisam saber será especificado no briefing de cada missão e durante a narrativa.

ESTRUTURA DAS MISSÕES

Cada Caso Confidencial tem suas próprias peculiaridades, que serão explicadas em detalhe em suas respectivas seções. No entanto, alguns elementos comuns podem ser encontrados em todos eles:

- » A palavra “Agentes” escrita com A maiúsculo se refere sempre aos personagens dos jogadores;
- » A seção “Dramatis Personae” serve para auxiliar o Mestre com informações sobre pessoas relevantes de cada cenário. Nela está inclusa uma tabela de convivência para auxiliar na interpretação de cada personagem;
- » Algumas mecânicas originais podem ser encontradas neste suplemento. Todas foram pensadas para os Casos Confidenciais de forma a torná-los mais dinâmicos e divertidos. No entanto, elas podem ser utilizadas sem restrições em qualquer outro cenário. Sempre que uma delas for mencionada, o número da página onde ela pode ser encontrada estará especificado em seguida.
- » Em alguns pontos das missões, serão feitas referências a conteúdos diversos dos Guias Confidenciais. Nesses casos, ao invés de uma citação completa, será incluído, entre parênteses, a palavra Guia acompanhada do numeral romano do volume em questão e, depois de uma vírgula, o número da página na qual o conteúdo pode ser encontrado. Exemplo: (Guia II, 35).

ESTUDOS PARANORMAIS

A existência de ocultistas e outros tipos de exploradores do Paranormal está registrada desde as primeiras civilizações humanas. Para que o conhecimento de suas descobertas não se perdesse pelo tempo, muitos adotaram a prática de ensinar pessoas mais jovens, marcar símbolos em lugares ou, de forma mais duradoura, escrever livros sobre tudo que experienciaram em relação ao esotérico. E graças a esses registros, ocultistas da atualidade têm a chance de obter poderosos rituais e avançar nos próprios estudos e tentativas de compreender o Outro Lado.

Esta regra faz com que seja necessário estudar itens, selos ou Grimórios para que personagens possam descobrir novos rituais. No caso de itens amaldiçoados com rituais ou selos Paranormais, considere usar as regras de *Limite por Aprendizado em Campo* ("Sobrevivendo ao Horror", página 113). A seguir, será abordada a obtenção de rituais por meio de Grimórios, livros ou anotações amaldiçoadas pelo Paranormal que podem fornecer diversos conhecimentos obscuros e imprevisíveis.

Ao implementar esta mecânica, os seguintes elementos são alterados:

- » Ocultistas não aprendem novos rituais ao subirem de NEX. No entanto, ainda começam com seus três rituais da habilidade Escolhido pelo Outro Lado.
- » O poder paranormal Aprender Ritual não pode mais ser usado.
- » Na primeira missão após evoluir de NEX e aprender um ritual por um poder de trilha, você sempre deve fazer um teste de Vontade (DT 10+5 por círculo do ritual +PE do ritual) ao conjurá-lo e, se falhar, não o executa, mas ainda perde os PEs gastos. Isso demonstra que você está ainda se acostumando e entendendo os efeitos do ritual que descobriu por conta própria. Na missão seguinte, o teste não precisa mais ser feito.

GRIMÓRIOS

Grimórios são itens amaldiçoados que, a menos que dito o contrário, têm categoria I e ocupam 1 espaço. Com eles, os personagens podem aprender rituais, adquirir poderes paranormais e outros bônus dependendo do livro e de seu desempenho no estudo.

Eles podem ser encontrados durante missões, normalmente em locais de atividade ocultista, e não são fornecidos pela Ordem. Contudo, a organização não confisca os Grimórios trazidos para a sede por serem importantes para a compreensão do Paranormal, de suas entidades, e de como combatê-lo com eficiência. Cada Grimório é composto por:

- » **INFORMAÇÕES GERAIS.** Sua história, língua na qual foi escrito, entre outros.
- » **ESPECIAL.** Alguns Grimórios podem aplicar penalidades ou efeitos especiais ao serem manipulados, carregados ou estudados.

» **TESTE DE OCULTISMO.** Ao estudar um Grimório, é preciso fazer um teste de Ocultismo para definir o dano Mental e o dado dos Saberes Adicionais (veja Estudando Grimórios). Para múltiplos dados, role todos e pegue um Saber diferente para cada resultado.

» **DANO MENTAL.** O conteúdo de um Grimório sempre afeta a Sanidade do leitor. Dependendo do resultado do Teste de Ocultismo, o Dano Mental recebe modificadores. A primeira leitura sempre é mais impactante do que as subsequentes (veja Múltiplos Estudos).

» **SABERES GARANTIDOS.** Rituais, poderes ou bônus fornecidos automaticamente ao estudar o Grimório, independentemente do resultado do estudo.

» **SABERES ADICIONAIS.** Rituais, poderes ou bônus que podem, ou não, ser fornecidos dependendo do desempenho do personagem no estudo do Grimório.

USANDO GRIMÓRIOS DESCONHECIDOS

Por serem páginas de glifos, textos de línguas variadas e símbolos desconhecidos, é necessário um estudo prolongado para extrair algum benefício de um Grimório. Entretanto, um personagem treinado em Ocultismo pode tentar usá-lo sem o ter analisado previamente, lendo seu conteúdo em voz alta na esperança de um efeito benéfico. Para fazer isso, ele deve gastar uma ação completa e fazer um teste de Ocultismo (DT 20 +2 por cada saber garantido que o Grimório tenha). Se passar, ele conjura um ritual imediatamente (tendo seus PE gastos de forma automática) ou recebe os bônus de um poder aleatório do Grimório por até 2 rodadas. Se falhar, não recebe nada, mas causa um desastre Paranormal cujos efeitos serão determinados pelo resultado da rolagem de 1d4 e a lista abaixo:

1 INVOCÇÃO NEFASTA. O livro projeta símbolos no chão, invocando ao seu redor 1d4+2 criaturas que atacam o ser mais próximo. A criatura invocada varia conforme o elemento do Grimório: Zumbis de Sangue (Sangue), Esqueletos de Lodo (Morte), Existidos (Conhecimento) ou Anárquicos (Energia). Em Grimórios de Medo, ele invoca uma Degolificada enfraquecida com 200 PV e sem imunidade a dano e Enigma de Medo.

2 CAOS ELEMENTAL. O Paranormal se enfurece e faz com que todos os seres em alcance Curto do Grimório sofram 1d10 pontos de dano do elemento do livro para cada ritual ou poder paranormal que possuam e fiquem *Esmorecidos* por 3 rodadas. Alvos atingidos (com exceção do portador) têm direito a um teste de Vontade (DT igual a DT de rituais do portador +5) para reduzir o dano à metade.

3 CORRUPÇÃO DESCONTROLADA. O Grimório manifesta o Outro Lado como uma forma de autoproteção, corrompendo uma área em alcance curto ao seu redor pelas próximas 3 rodadas. Seres que terminem seus turnos dentro desse espaço sofrem 4d10 pontos de dano do elemento do Grimório e são empurrados 6m para longe do livro (Fortitude DT 25 +5 por rodada restante do desastre reduz dano e distância do empurrão pela metade).

4 RUPTURA DO SABER. Suas memórias e experiências são apagadas e reescritas nas páginas do Grimório. Você perde 1d4+2 rituais e poderes paranormais que possua (decididos aleatoriamente). Eles só podem ser recuperados ao gastar uma ação de interlúdio para estudar o livro. Nesse estudo, você não recebe nenhum dos benefícios e efeitos do Grimório, nem mesmo Saberes Garantidos.



ESTUDANDO GRIMÓRIOS

Ao adquirir um Grimório, o personagem pode gastar uma ação de interlúdio para estudá-lo com um teste de Ocultismo. Dependendo do resultado do teste, ele tem direito a um ou mais dados que são rolados para determinar qual dos Saberes Adicionais receberá de acordo com sua tabela. Ao fim da cena, o personagem recebe os Saberes Garantidos e Adicionais e sofre o dano Mental e outros efeitos provenientes do Grimório.

»AJUDANDO NO ESTUDO DE GRIMÓRIOS.

Uma pessoa que já tenha lido um Grimório pode auxiliar outra que o esteja estudando. Nesse caso, ambos gastam a cena de interlúdio e o ajudante fornece +2 no teste de Ocultismo do personagem ajudado para cada vez que estudou ou auxiliou no estudo do Grimório em questão (até um máximo de +10).



»**MÚLTIPLOS ESTUDOS.** É possível estudar o mesmo Grimório mais de uma vez. Ao fazer isso, ele não fornece seus Saberes Garantidos novamente, mas o personagem pode receber um novo Saber Adicional (caso tenha o mesmo resultado que o estudo anterior, role o dado novamente). Bônus temporários de Saberes Adicionais não acumulam entre si. O segundo valor de Dano Mental listado no Grimório é referente àquele causado ao leitor em estudos subsequentes. Outras penalidades são reaplicadas normalmente.

»RITUAIS E PODERES DE GRIMÓRIOS.

Caso aprenda um ritual de um círculo maior do que pode conjurar por meio de um Grimório, você precisa passar em um teste de Vontade (DT 20 + custo em PE do ritual) ao conjurá-lo e, se falhar, você perde os PE do ritual e ele não ocorre. Quando conquistar o círculo necessário, não precisa mais fazer o teste. Você pode adquirir, por meio de Grimórios, um número de poderes igual à sua Presença. Depois disso, novos poderes obtidos dessa forma devem substituir outros. Poderes Paranormais de Grimórios funcionam mesmo que o personagem não atenda os pré-requisitos.

GRIMÓRIOS EM JOGO

A introdução de Grimórios em missões faz com que os rituais e poderes disponíveis entre o grupo se torne um pouco mais incerto. Alguns rituais que estão como Saberes Adicionais nos livros podem nunca ser descobertos ou apenas adquiridos em missões futuras depois de muitas sessões de estudo. Desta forma, o Mestre deve se atentar para disponibilizar em jogo um número razoável de Grimórios. Assim, os ocultistas continuam aprendendo rituais, mas não superam em excesso a quantidade limite de rituais por NEX da regra padrão.

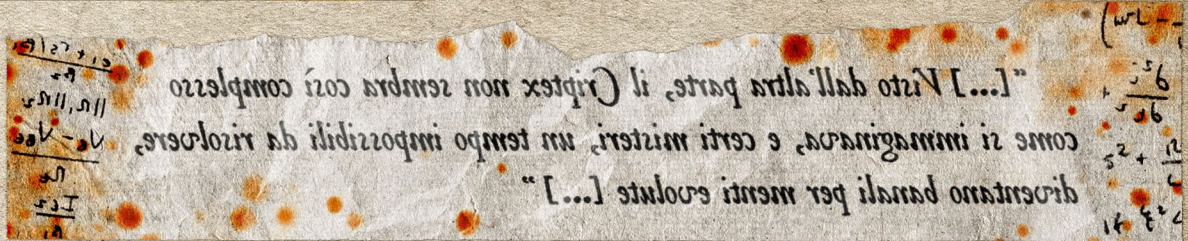
Cada Grimório possui informações e características que podem impulsionar uma história, como seu autor, como foi escrito, como foi encontrado, quais rituais e poderes ele possui, etc. É recomendado que o Mestre considere-os como um potencial elemento narrativo em vez de apenas um item amaldiçoado. Uma particularidade desses livros é o idioma em que foram escritos, já que se faz necessário o personagem compreender a língua para estudá-lo ou estar sob efeito de rituais como Compreensão Paranormal. A critério do Mestre, é possível desconsiderar a barreira linguística ou mesmo alterar esta e outras características narrativas de um Grimório para não comprometer a evolução dos personagens ao longo do jogo.

GRIMÓRIOS DOS CASOS CONFIDENCIAIS

IL MECCANISMO DELLA REALTÀ

CONHECIMENTO

POR LEONARDO DA VINCI



Este volume é o conjunto dos manuscritos mais importante da Sociedade da Vinci. Escritos pelo próprio polímata, cada documento possui um estudo aprofundado sobre tecnologias antigas e mecanismos que, por serem avançados demais até mesmo para os conhecimentos contemporâneos, ainda não foram compreendidos. Todos os textos são escritos ao contrário e a forma mais fácil de lê-los é com um espelho, mas é preciso de mais que isso para compreendê-los.

EFEITO. Caso tenha sucesso ao tentar usar o Grimório sem tê-lo estudado, ele conjura o ritual Libertar do Horror.

RESULTADO EM OCULTISMO.

- » **1 A 9.** Rolagem de 1d4 e dano Mental aumentado em um dado adicional.
- » **10 A 14.** Rolagem de 1d6.
- » **15 A 19.** Rolagem de 1d8.
- » **20 A 29.** Rolagem de 1d10.
- » **30+.** Rolagem de 2d10 e dano Mental reduzido pela Metade.

DANO MENTAL. 5d6/3d6.

SABERES GARANTIDOS.

Ritual Libertar do Horror.



Nº

SABERES ADICIONAIS

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | Nenhum. |
| 4 | +2 em testes de Ciências e Tecnologia até o fim da missão. |
| 5 | Poder Paranormal Desenhista Técnico. |
| 6 | Ritual Relembrar Fragmento (Sobrevivendo ao Horror, página 54). |
| 7 | Poder Paranormal Técnica Perfeita. |
| 8 | Ritual Todo o Tempo do Mundo. |
| 9 | Ritual Contatar Bibliotecários. |
| 10 | Ritual Compreensão Paranormal (Ordem Paranormal RPG, página 126). |

CADERNO DE ANOTAÇÕES

CONHECIMENTO

POR HENRY SANTOS

Apesar de não ter me envolvido diretamente com os negócios da família, às vezes me pergunto se eu, ciente do que faziam, compartilho a culpa de todas aquelas mortes. Afinal, cúmplices também são responsabilizados pelos crimes, mesmo que só tenham olhado para outro lado...

Neste caderno estão as anotações pessoais de Gabriel Bianchi (conhecido pelos outros Agentes como Henry Santos) sobre seus estudos do Paranormal e experiências em campo. Apesar de diversas passagens serem repletas de notas coerentes apenas para quem as escreveu, alguns trechos podem ser compreendidos. Com o passar das páginas, Bianchi tornou-se mais metódico em seus relatos e é notável a evolução de seu domínio do Outro Lado e das entidades.

EFEITO. Enquanto empunhado, o caderno fornece +2 em testes de Ocultismo.

RESULTADO EM OCULTISMO.

- » 1 A 5. Rolagem de 1d4 e dano Mental aumentado em um dado adicional.
- » 6 A 10. Rolagem de 1d6.
- » 11 A 19. Rolagem de 1d8.
- » 20 A 34. Rolagem de 1d10.
- » 35+. Rolagem de 2d10 e dano Mental reduzido pela Metade.

DANO MENTAL. 4d6/2d6.

SABERES GARANTIDOS.

Rituais Olhos Macabros e Espirais da Perdição.



Nº	SABERES ADICIONAIS
1-3	Nenhum.
4	+20 em testes de Vontade contra criaturas por 1d4+2 cenas.
5	+5 em Ocultismo até o fim da missão.
6	Revitalização Semântica.
7	Terceiro Olho (Ordem Paranormal RPG, página 141).
8	Ver História.
9	Círculo do Desespero.
10	Bloquear Saber.

SABERES

DESENHISTA TÉCNICO.....

Este poder de Conhecimento faz com que seus desenhos sejam precisos a ponto de aproveitarem mais de 100% de seus efeitos paranormais. Uma vez por cena, escolha uma habilidade sua que dependa de símbolos ou desenhos para ser ativada/utilizada (como um ritual). Qualquer bônus numérico fornecido por ela nessa utilização será aumentado em 1.

AFINIDADE: Você pode fazer isso até 3 vezes por cena.

TÉCNICA PERFEITA.....

Com este poder de Conhecimento, as entidades te impedem de falhar completamente em coisas que você já é muito bem instruído. Sempre que fizer um teste de uma perícia que é veterano ou expert, qualquer rolagem de 9 ou menos é considerada um 10.

Pré-requisitos: Conhecimento 1.

AFINIDADE. Você recebe esse benefício para todas as perícias que é treinado.



LIBERTAR DO HORROR.....

MEDO 3

EXECUÇÃO: completa

ALCANCE: toque

ALVO: 1 ser

DURAÇÃO:
instantânea

Você se aproxima de um ser que tenha se transformado em uma criatura paranormal por conta de um item amaldiçoado ou semelhante (a critério do Mestre) de VD até 6 vezes o seu NEX (VD máximo de 320). Ao tocá-lo, você desfaz os efeitos da transformação e o traz de volta à sua forma original com 1 PV e SAN. Depois de conjurar o ritual, você fica *Abalado* até o fim da próxima cena, por ter puxado alguém de volta do Outro Lado e, por consequência, presenciado todo o seu terror. Se usado em um alvo da armadilha de um Criptex, ele tem o seu Enigma de Medo resolvido. Criaturas de VD 120 têm direito a um teste de Vontade para evitar o ritual.

TODO O TEMPO DO MUNDO.....

MEDO 4

EXECUÇÃO: Completa

ALCANCE: Pessoal

ALVO: Você

DURAÇÃO: Cena

Você deve marcar o símbolo em um relógio analógico e programá-lo para que os ponteiros se movam em sentido anti horário. Enquanto este ritual estiver ativo, sempre que rolar um dado (exceto para testes), você poderá fazer a rolagem duas vezes e pegar o resultado que julgar melhor. Aprender este ritual requer um poder de trilha específico.

REVITALIZAÇÃO SEMÂNTICA.....

CONHECIMENTO 1

EXECUÇÃO. Padrão

ALCANCE. Curto

ALVO. 1 ser

DURAÇÃO. Instantânea

O conhecimento revela sigilos que só você entende. Quando recitados, eles reescrevem a realidade das feridas, curando-as por meio de sua voz. O Custo do Paranormal para este ritual é determinado por um teste de Diplomacia em vez de Ocultismo. Se falhar, o alvo perde a mesma quantidade de Sanidade que você. Caso seja bem-sucedido, o alvo recupera $2d10+5$ PV.

DISCENTE (+2 PE). O número de alvos aumenta para três, incluindo o conjurador, e a cura para $3d10+5$. Se falhar, todos sofrem a perda de Sanidade. Requer 2º Círculo.

VERDADEIRO (+5 PE). Aumenta a cura para $5d10+10$. Requer 3º círculo e afinidade.



VER HISTÓRIA.....

CONHECIMENTO 1

EXECUÇÃO: Padrão

ALCANCE: Toque

ALVO: 1 Objeto

DURAÇÃO: Instantânea

Você desenha o símbolo deste ritual em um objeto e diversos sigilos do Outro Lado cobrem sua superfície completamente, brilhando em dourado junto com o símbolo. Essa luz projeta ao seu redor uma cena importante do passado do objeto, mas você é o único que consegue vê-la. Você pode fazer testes para investigá-la caso o ritual seja conjurado durante uma cena de Interlúdio.

DISCENTE (+2 PE). Você pode escolher quem vê a projeção e todos podem fazer testes para investigá-la em cenas de Interlúdio.

VERDADEIROS (+9 PE). A duração muda de Instantânea para Cena. Até o fim da cena, o objeto projeta todos os momentos mais importantes nos quais esteve presente. Requer 4º círculo e Afinidade.



BLOQUEAR SABER.

CONHECIMENTO 2

EXECUÇÃO: Padrão

ALCANCE: Curto

ALVO: 1 Ser

DURAÇÃO: Cena

RESISTÊNCIA: Vontade Anula

Você deve ter em mãos um cadeado com o símbolo do ritual marcado. Ao se concentrar nele e escolher um alvo, os dois terão informações bloqueadas de suas mentes. Pode ser um nível de treinamento em perícia (dando penalidade de -5 nos testes), o conhecimento de um ritual, a proficiência em um tipo de arma ou até mesmo uma senha. Você escolhe o que bloqueará do alvo e vice-versa. Caso seja escolhida uma informação ou conhecimento que os dois possuem, os dois o terão bloqueado obrigatoriamente. Nesta ocasião, se você tiver escolhido essa informação, o alvo não poderá escolher o que bloquear de você e vice-versa. Quando o efeito do ritual é ativado, uma chave dourada surge e tranca o cadeado. Caso seja destrancado, o ritual será dissipado, do contrário, dura até o fim da cena.

DISCENTE (+3 PE). Você bloqueia 2 informações de uma vez, e tem 2 informações de escolha do alvo bloqueadas. Requer 3° círculo.

VERDADEIRO (+6 PE). Você bloqueia uma informação do alvo e o efeito reverso não te afeta. Requer 3° círculo e Afinidade.



CÍRCULO DO DESESPERO.

CONHECIMENTO 2

EXECUÇÃO: 1 Minuto

ALCANCE: Toque

ÁREA: Um círculo de 4,5m de raio

DURAÇÃO: Cena

RESISTÊNCIA: Ver texto

Você desenha o símbolo do ritual em um círculo de 4,5m de raio. Quando concluir o desenho ele desaparecerá e o próximo ser que pisar nessa área ativará o efeito do ritual. Todos na área do desenho serão envoltos em correntes, ficarão *Agarrados* e sofrerão 2d8 pontos de dano Mental. A cada rodada, os seres que falharem na Resistência permanecem presos, sofrendo 2d8 pontos de dano Mental no início de cada um dos seus turnos. Se for bem-sucedido, o ser é solto pelas correntes mesmo estando dentro do círculo.

DISCENTE (+3 PE). O dano Mental muda de 2d8 para 4d8. Requer 3° círculo.

VERDADEIRO (+7 PE).

O raio do círculo aumenta para 9m e os alvos ficam *Esmorecidos* até o fim da Cena, mesmo que escapem de serem *Agarrados*. Requer Afinidade e 4° círculo.



O Código da Vinci

Idealizada por Ivo Eduardo Zanin

Escrita por Ana Beatriz Vida

Capa por Yasmin Monteiro e Lukas Lima





O CÓDIGO DA VINCI

NEX 10%



"Que o teu trabalho seja tão grandioso e impecável que, mesmo após a tua morte, ele resista ao tempo e permaneça como testemunho do teu legado" ~Leonardo da Vinci

Infiltrados em uma organização italiana de engenheiros e inventores, os Agentes tinham um objetivo: encontrar e roubar um criptex centenário e os manuscritos contendo seu código. A equipe passou meses em busca de indícios de onde o último herdeiro da linhagem da Leonardo escondeu esse artefato e, depois de muita investigação, se depararam com uma oportunidade única.

Sem tempo para planejamentos, o grupo se prepara às pressas na madrugada para uma invasão rápida. Dentro da sede, gritos de desespero ecoam pelos corredores e pedidos de socorro: a presença de uma criatura mecânica descontrolada abre espaço para que os Agentes consigam agir sem levantar suspeitas. No entanto, eles devem ter cautela pois qualquer passo em falso pode fazer com que sejam os próximos alvos.

MISSÃO INSPIRADA NA SOCIEDADE DA VINCI

PARA MAIS INFORMAÇÕES CONSULTE O GUIA CONFIDENCIAL VOL. II

ID [REDACTED] 0413 [REDACTED] REALITAS [REDACTED]

AC [REDACTED]

OPERAÇÃO CÓDIGO DA VINCI

Documento Classificado: Nível Confidencial

Oficial de Operação: E. RICCI

Data: 17/01/2020

Missão: A equipe deve se infiltrar na base da Sociedade da Vinci em Milão e recuperar o **Criptex de Leonardo da Vinci** e os **manuscritos** com o seu código.

Em Agosto de 2018 o agente Ernesto Ricci, se infiltrou, sozinho, na Sociedade da Vinci na **OPERAÇÃO CAVALO DE TRÓIA**. Desde então, Ricci coletou informações valiosas sobre a organização e seus membros. Para preservar sua identidade e continuidade da missão, as investigações a partir desse ponto e a extração dos itens alvos ficarão a cargo da nova equipe.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

» O AC conhece as duas últimas letras da combinação do Criptex. Acredita-se que as três primeiras letras da combinação possam ser encontradas nos manuscritos que estão em posse de Lorenzo Martini.

» Assim que os documentos forem obtidos, os agentes devem analisá-los o mais

REGISTRO #1957 | ARQUIVOS INTERNOS

RELATÓRIO DE OPERAÇÃO

O texto abaixo foi transcrito do relatório original enviado pelo agente E.R.

Também descobri algumas coisas sobre a origem dessa organização. Infiltrar-me foi simples como me colocar em perigo nas redondezas da sede e esperar os membros notarem a atividade paranormal por perto. Desde então, tenho observado como tudo funciona por aqui.

[...] Movida pela inovação, ela se ergueu há séculos ao redor do que Leonardo da Vinci deixou para trás quando morreu. Seus projetos não terminados e manuscritos indecifráveis inspiraram seu filho [...] a seguir seus passos e aprender com tudo que seu pai já havia criado.

A partir das descobertas de da Vinci, sua família foi capaz de descobrir segredos da Realidade que poucos conseguem suportar. Saber da existência do Paranormal, apesar de um fardo difícil de se carregar, deu um propósito maior aos descendentes de Leonardo e às suas criações. [...]

A tradição seguiu por gerações e, eventualmente, inventores e mecânicos com as mesmas paixões passaram a ser convidados para juntar-se à família em sua jornada. Com o tempo, o grupo passou a se reconhecer como uma organização, expandindo sua área de atuação, estabelecendo uma sede no centro industrial de Milão [...].

Atualmente, os membros da Sociedade da Vinci seguem criando dispositivos exclusivamente mecânicos [...] No entanto, todos usam tecnologias mais avançadas em seu dia a dia pela praticidade e, por vezes, incluem toques do Outro Lado em suas invenções. [...] sem líderes definidos, decisões importantes são tomadas em conjunto (com jogos de influência recorrentes).

Por hora essas são as informações que consegui coletar. Quando tiver atualizações, enviarei um novo relatório. [...]

Atenciosamente,

E.R.

MODOS DE JOGO

Esta história pode ser narrada pelo Mestre de duas formas: como One-shot (sessão única) ou Long-shot (duas ou mais sessões). Ela foi idealizada, originalmente, para durar entre 2 e 4 sessões, então, caso escolha a opção Long-shot, jogue a missão normalmente. Contudo, se estiver jogando como uma One-shot, as seguintes modificações devem ser levadas em consideração:

- » Toni já está morto quando os Agentes chegam à Fábrica e Frederico (e seu Gancho Retrátil) não faz parte da história;
- » A pessoa que se comunica com o grupo pelo rádio da Guarita é Ulisses;
- » Desconsidere a mecânica de Fusíveis e os remova do jogo. Todos os sistemas elétricos voltam a funcionar normalmente quando os geradores são ativados;
- » Remova do jogo a Chave da Sociedade, o Microfilme, a Marreta do Ernesto, o Leitor de Cartão e as Ferramentas de Precisão. Desta forma, não é possível acessar o cofre de Lorenzo, consertar o Pássaro do Tempo e, consequentemente, salvar Chiara;
- » Remova do jogo o Rastreador do Ciborgue, a Pólvora, o Composto Corrosivo e o Lança-Granadas;
- » Considere o Escritório Administrativo, Sala de Operações, Painéis Elétricos e Escritório do Lorenzo inacessíveis.

SURVIVAL HORROR

Esta missão possui uma forte inspiração no gênero de Survival Horror e, portanto, o Mestre deve estar atento a certos elementos durante a narração. Diversas salas, caixas e armários só podem ser abertos com o uso do item-chave correto (mais informações na próxima página), sendo impossível arrombá-los ou abri-los com outros objetos a menos que especificado.

CRONÔMETRO

Durante a missão, certos eventos irão ocorrer conforme o tempo passa e os Agentes exploram a sede. Cada vez que um dos momentos a seguir for alcançado no jogo, o evento mencionado em seguida ocorre imediatamente. Na primeira vez que a equipe salva um NPC, as mortes dos outros são adiantadas e ocorrem uma volta do percurso do Ciborgue mais cedo. O Mestre possui liberdade para adiar ou adiantar certos eventos para encaixar com o andamento das sessões.

CRONÔMETRO:

- >O Ciborgue completa uma volta de seu percurso:
Toni é morto pelo Ciborgue;
- >Os Agentes chegam na Linha de Produção:
A rede elétrica é sobrecarregada e a energia cai;
- >O Ciborgue completa duas voltas de seu percurso:
Frederico é morto pelo Ciborgue;
- >O Ciborgue completa três voltas de seu percurso:
Alessia é morta pelo Ciborgue;
- >Ernesto é resgatado pelos Agentes:
Se Ulisses ainda não foi encontrado e tratado, ele sangra até a morte;
- >O Ciborgue completa quatro voltas de seu percurso:
Ernesto é morto pelo Ciborgue. A partir desse momento o Ciborgue abandona seu percurso e passa a perseguir os Agentes independentemente de onde estejam.

ROTAS DA MISSÃO

O Código da Vinci é um cenário que restringe os Agentes a um local confinado, mas que, ainda assim, tem diversas possibilidades de exploração. Não há uma "rota correta" a ser seguida pelos jogadores; na verdade, a história avança de forma diferente a cada decisão do grupo. Escolher um corredor ao invés de outro pode significar que um NPC importante não será encontrado a tempo de evitar um destino cruel pelas mãos do Ciborgue. Dessa maneira, a conclusão da missão será um produto das decisões tomadas ao longo dela.

No entanto, para ajudar o Mestre a coordenar o progresso da narrativa, apresentamos abaixo alguns caminhos específicos que os jogadores podem seguir neste cenário. Perceba que elas não são mutuamente exclusivas; é possível trilhar mais de uma simultaneamente e encontrar atalhos de uma em outra.

» **ROTA PRINCIPAL (RESGATAR ERNESTO).** O objetivo dos Agentes é entrar no Almoxarifado, seja pelos dutos de ventilação ou com a chave de Frederico. Lá dentro, podem encontrar o Corta-vergalhão, necessário para abrir o Depósito da Garagem, e, lá, pegar um Volante de Válvula. Com isso em mãos é possível fechar o registro dos dutos de aquecimento que estão disparando vapor fervente no corredor que dá acesso à Sala de Máquinas.

» **ROTA ALTERNATIVA (SALVAR FREDERICO).** O grupo precisa ir até a Guarita para encontrar o Rádio Comunicador, por meio do qual conseguem ter contato com Frederico, que fugiu a poucos minutos do Almoxarifado e está escondido na Sala de Operações. Ele pede aos Agentes que tranquem qualquer porta que tenham usado para entrar para que a criatura não saia da sede. Depois, a equipe deve ir até ele para ajudá-lo a sair da sala em segurança. Com a queda de eletricidade, no entanto, a Sala de Operações fica inacessível. Desta forma, os Agentes precisam encontrar uma sequência de itens para poder reestabelecer a energia. Primeiro é necessário pegar um Cartão TECH e Frederico sugere que a equipe use um Pé de Cabra nos armários do Vestiário para conseguir um deles. Com um em mãos, o grupo pode acessar o Escritório dos Eletricistas e obter a Chave de Segurança Industrial, que abre o Setor Químico. Nele, os Agentes podem pegar um Galão de Diesel para restaurar a energia na Sala de Geradores. Assim, os Painéis Elétricos voltam a funcionar e é possível abrir a porta da Sala de Operações.

» **ROTA ALTERNATIVA (PODER DE FOGO).**

Os Agentes devem encontrar um Cartão TECH e reestabelecer a energia da sede para conseguirem acessar o Escritório dos Eletricistas. Nele, conseguem a Chave de Segurança Industrial, que abre o Setor Químico, onde podem obter o Composto Corrosivo. Dentro do Arsenal, a equipe pode encontrar o Lança-Granadas. Com estes itens, podem montar Cartuchos Ácidos em alguma das oficinas e equipá-los no Lança-Granadas para ter uma arma extremamente eficaz contra o Ciborgue, proporcionando um combate mais justo.

» **ROTA ALTERNATIVA (ENCONTRAR OS DOCUMENTOS DE DA VINCI).** Os Agentes devem encontrar um cartão TECH no Vestiário (Ernesto pode auxiliar com isso caso já tenha sido resgatado) para entrar no Escritório dos Eletricistas e obter o Leitor de Cartão. Usando-o na entrada do Escritório Administrativo com um Cartão ADM, é possível encontrar Chiara, que está paralisada. Com o Cartão TECH, a equipe pode entrar na Oficina da Sociedade e pegar as Ferramentas de Precisão para consertar o Pássaro do Tempo, salvando Chiara do transe. Agora consciente, ela pode abrir o cofre de Lorenzo (página 53). O grupo precisa achar a Chave da Sociedade, que está no Escritório de Vendas, para abrir o Escritório do Lorenzo e abrir o cofre, onde estão guardados diversos documentos escritos pelo próprio Leonardo da Vinci, incluindo o Il Meccanismo Della Realtà (página 9).

► Ao invés de ir salvar a Chiara, os Agentes podem entrar nos Arquivos com o uso de um cartão ADM ou por meio do Escritório Administrativo, para pegar um microfilme que pode ser assistido na Sala de Reuniões, contendo a combinação do cofre. Depois, devem encontrar a chave da Sociedade no Escritório de Vendas. Ao entrar nele e abrir o cofre, conseguem os documentos de da Vinci.

AVISO SOBRE O CÓDIGO DA VINCI

O primeiro Caso Confidencial é ambientado na organização Sociedade da Vinci, com sede em Milão, na Itália. Considera-se que os Agentes têm um entendimento suficiente de italiano para poderem se comunicar com os demais membros da sede e que todos os textos que podem ser encontrados na sede estão escritos na mesma língua. No entanto, por se tratar de um suplemento em português produzido para brasileiros, optamos por traduzir as citações diretas, evidências e outros textos para facilitar a compreensão do Mestre e dos jogadores.

INTERLÚDIOS

Por ser uma missão de maior duração, a sede possui alguns locais ideais para os Agentes fazerem cenas de Interlúdio, podendo tratar ferimentos, organizar evidências e planejar os próximos passos. Ainda assim, o Mestre deve distribuir os interlúdios em intervalos coerentes para que sejam justificáveis, mas não facilitem demais o jogo.

- » **ENFERMARIA.** Pode ser feita uma cena de Interlúdio normal, com condição de descanso normal.
- » **SALA DE MÁQUINAS.** Pode ser feita uma cena de Interlúdio reduzido, com apenas uma ação disponível e condição de descanso precária por conta do barulho das máquinas. Ao fim da cena, os Agentes são atacados pelo Ciborgue Mecânico.
- » **GARAGEM DE CAMINHÕES.** Pode ser feita uma cena de Interlúdio reduzido, com apenas uma ação disponível e condição de descanso normal. Ao fim da cena, há 25% de chance (resultado 1 a 5 em 1d20) dos Agentes serem atacados por dois Zumbis Mecânicos.

ELETRICIDADE

Por conta dos eventos recentes, alguns mecanismos e salas sofreram uma queda de energia repentina e os Agentes precisam remanejar o fornecimento de eletricidade no local para conseguir explorá-las. A energia do prédio pode ser manipulada com o uso de Fusíveis que devem ser instalados em Painéis Elétricos. Os painéis, que podem ser encontrados em salas específicas, energizam áreas ou equipamentos da sede, especificados na tabela da próxima página.

Cada Fusível tem categoria 0, não ocupa espaços e possui um valor em amperes (5, 10, 15, 20 ou 30). Cada painel tem um número fixo de fusíveis que devem ser utilizados para somar um valor específico de amperes. Nem todos os painéis exibem esse valor, de modo que é necessário, por vezes, descobri-lo de outra forma. Além disso, algumas alavancas de acionamento estão faltando e devem ser substituídas.

Sempre que um Agente encontra Fusíveis pelo mapa, ele deve rolar 1d8 para definir o que foi obtido, conforme a tabela Encontrando Fusíveis a seguir.

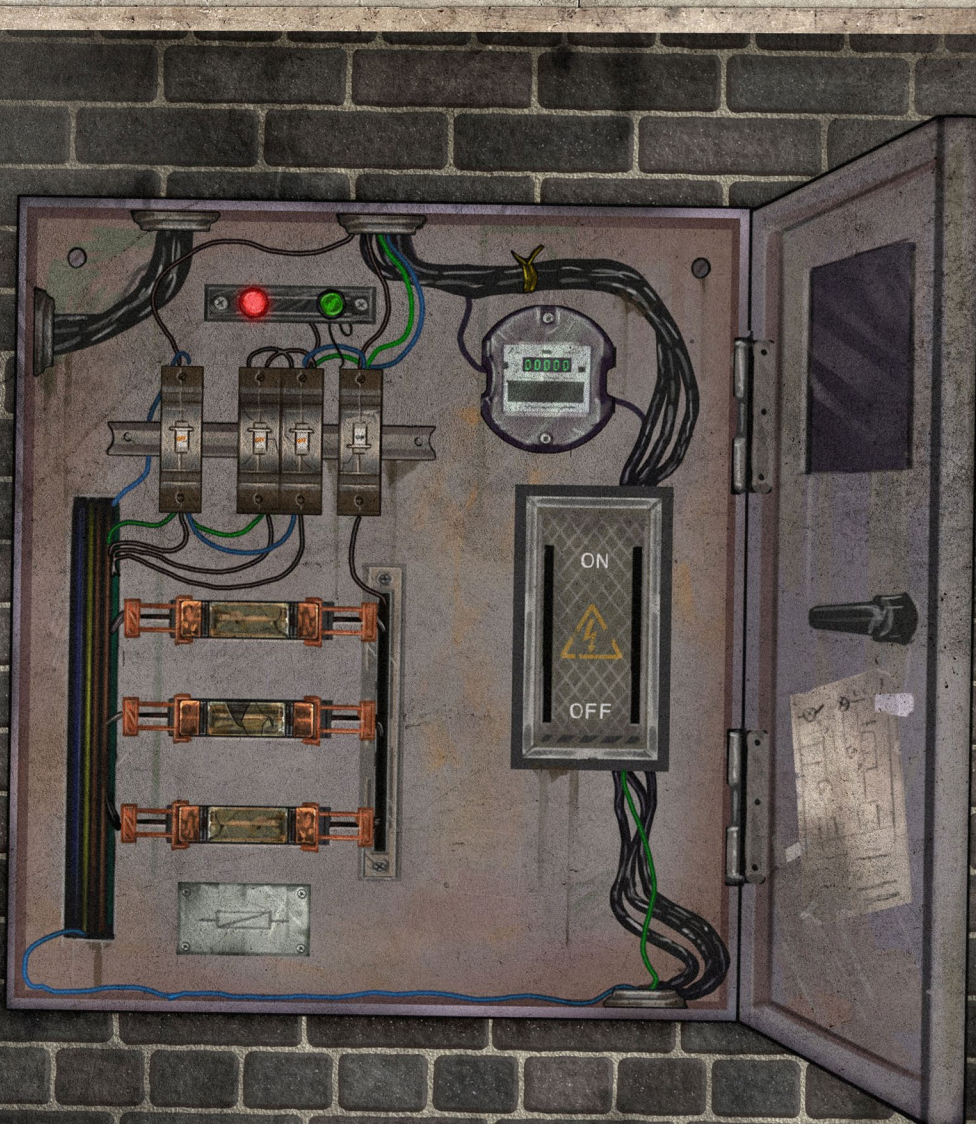
ENCONTRANDO FUSÍVEIS

RESULTADO	FUSÍVEIS E AMPERAGEM
1	3 de 5A
2	3 de 10A
3	2 de 5A e 1 de 10A
4	1 de 15A
5	1 de 15A e 1 de 5A
6	2 de 15A
7	1 de 20A
8	1 de 30A

PAINÉIS ELÉTRICOS DA SEDE

LOCAL COM PAINEL	ALAVANCA	LOCAL ENERGIZADO	CORRENTE ELÉTRICA E Nº DE FUSÍVEIS
Enfermaria	Faltando	Armário eletrônico	30A / 3
Sala de Operações	Instalada	Guindaste de Carga	50A / 3
Setor Químico	Faltando	Armário eletrônico	25A / 3
Sala de Painéis Elétricos*	Instaladas	Sala de Inspeção (câmeras)	45A / 4
		Estoque (portão da garagem)	65A / 4
		Oficina de Armas (porta)	60A / 4
		Sala de Operações (porta)	40A / 4

*A Sala de Painéis elétricos possui diversos painéis diferentes e independentes para cada um dos locais que pode energizar. Logo, cada painel necessita de fusíveis próprios e ativar um deles não energiza os outros.



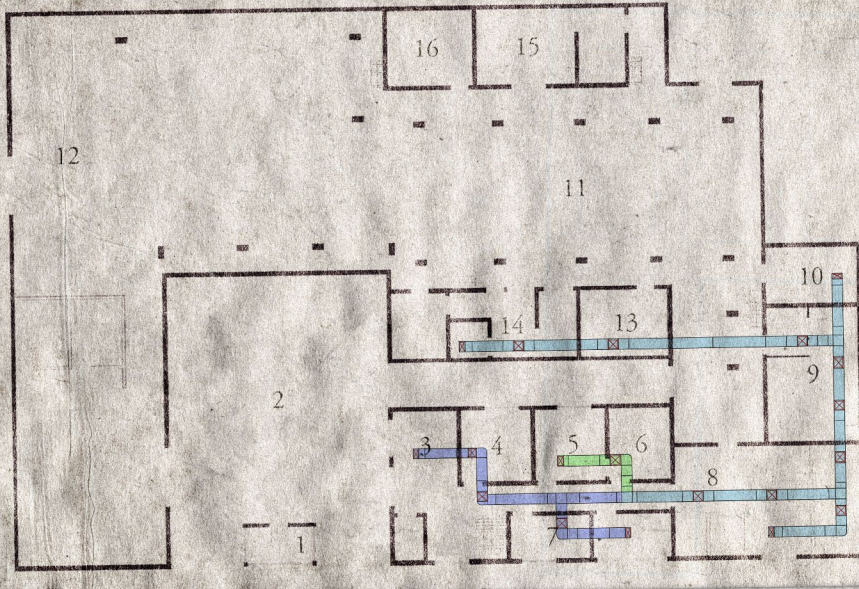
$$\frac{V_{00}}{u} = \frac{V_{05}}{r_{05}} \quad r_{05} = \frac{V_p^2}{2I_{05}(V_{05}-V_p)}$$

SISTEMAS DE DUTOS

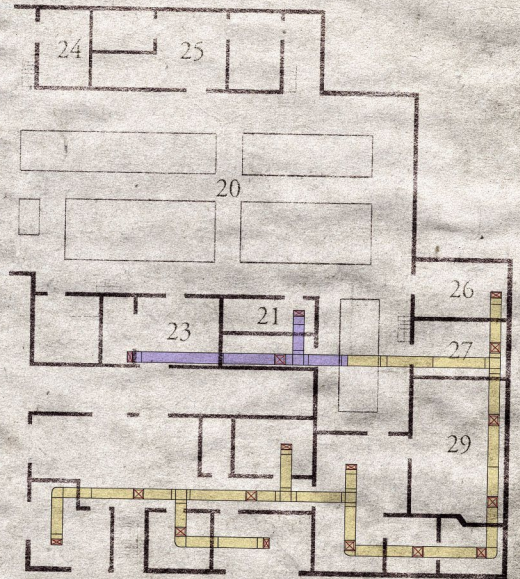
Permeando parte da estrutura da sede, há um sistema de dutos de ventilação que pode ser usado pela equipe. Para entrar em um deles, é necessário escalar com um teste de Atletismo (DT 17, usar uma escada dispensa o teste) e, enquanto estiver se esgueirando pelos dutos, o Agente percorre metade do seu deslocamento. A seguir estão as tubulações que podem ser exploradas e as salas acessíveis por meio delas:

	DUTOS	ACESSOS/SÁIDAS
TÉRREO	A (azul)	Recepção, Escritório de Vendas e Escritório de Contabilidade.
	B (verde)	Escritório Administrativo e Arquivos.
	C (ciano)	Enfermaria, Almoxarifado, Vestiário, Sala do Gerador e Sala de Operações.
2º ANDAR	D (roxo)	Sala de Inspeção, Depósito de Limpeza e Painéis Elétricos.
	E (amarelo)	Escritório do Lorenzo, Área de Lazer, Arquivos II, Sala de Reuniões, Sala de Ocultismo, Sala de Planejamentos, Oficinas da Sociedade, Oficina de Armas, Arsenal, Escritório dos Mecânicos e Escritório dos Eletricistas.

Sede da Sociedade da Vinci - Térreo



Sede da Sociedade - 2º Andar



O CIBORGUE

Enquanto exploram a sede e ajudam os membros da Sociedade da Vinci, os Agentes devem enfrentar e fugir do Ciborgue Mecânico, uma criatura originada de Matteo Rinaldi depois de uma tentativa falha de desvendar o Criptex. A ameaça vaga pelos corredores em um percurso definido, na espera de escutar alguma vítima, enquanto libera gases tóxicos de seu sistema mecânico conforme anda.

$$V = v_n + v_e + v_c$$

$$V = \frac{d\epsilon}{dt} + \left[\frac{1}{\epsilon} \int_0^t \epsilon dt + v_e(0) \right] + v_c$$

$$\frac{d^2\epsilon}{dt^2} + \frac{1}{\epsilon} \frac{d\epsilon}{dt} + \frac{1}{\epsilon} \epsilon = 0$$

$$\frac{d\epsilon}{dt} + \frac{1}{\epsilon} \epsilon = 0$$

COMPORTAMENTO DO CIBORGUE

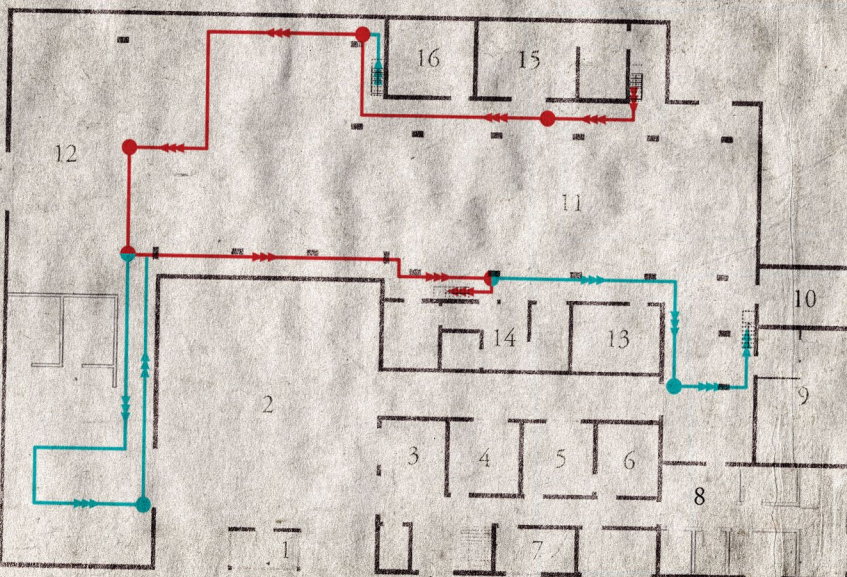
No início da sessão, o Ciborgue está no segundo andar do escritório e, a cada cena, passa para o próximo ponto de seu percurso, detalhado no esquema a seguir. Contudo, o Mestre pode alterar seu ritmo para garantir um fluxo de jogo melhor. Se os agentes estiverem próximos, ele pode fazer testes de Percepção para ouvir e ir até eles (a critério do Mestre). Quando o momento da morte de um NPC chegar (veja Cronômetro), a criatura o elimina no início da cena na próxima vez que passar perto do local onde está a vítima.

» **ROTAS ALTERNATIVAS.** Sempre que o Ciborgue chega em uma bifurcação de seu percurso, o Mestre deve rolar 1d20. Em resultados ímpares, ele entra em um percurso alternativo do mapa. Depois, volta ao seu trajeto normal, até chegar em uma nova bifurcação.

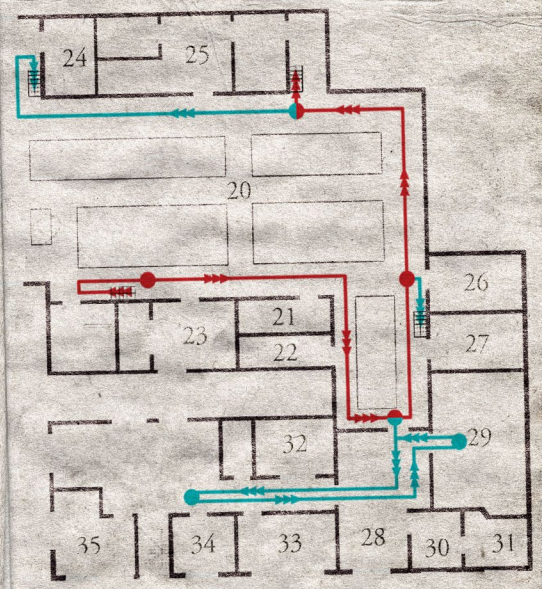
» **SE ESCONDENDO DO CIBORGUE.** Caso a criatura se aproxime dos Agentes ou entre em uma sala onde eles estão, o tipo da cena muda para uma de *Furtividade* ("Sobrevivendo ao Horror", página 92), na qual todos começam com visibilidade 0. Se não encontrar ninguém em 4 rodadas, o Ciborgue volta para seu percurso.

» **O GÁS DO CIBORGUE.** Conforme caminha, a criatura contamina o ambiente com gases tóxicos emitidos pelos seus mecanismos. Depois de entrar 3 vezes em uma mesma sala, a área é tomada pelo gás e torna-se necessário usar Máscaras de Gás Industriais (página 27) para explorá-la. Locais com o marcador **GÁS TÓXICO** já estão completamente contaminados quando os Agentes chegam na sede.

Sede da Sociedade da Vinci - Térreo



Sede da Sociedade - 2º Andar



- PERCURSO PRINCIPAL
- PERCURSO ALTERNATIVO
- PONTOS DO PERCURSO
- BIFURCAÇÃO
- DIREÇÃO DO PERCURSO

FRENI DO CIBORGUE

Sempre que o Ciborgue elimina um NPC ou Agente durante a missão, ele fica sedento por sangue, recebendo +20 em testes de Percepção nos próximos 2 pontos de seu percurso.

ZUMBIS MECÂNICOS

Os corpos de algumas vítimas da criatura transformam-se em Zumbis Mecânicos (página 58) com o tempo e influência do Paranormal. Esses corpos são indicados ao longo do texto **desta forma**, para fácil identificação na hora de narrar e no mapa da página 58. Fica a critério do Mestre o melhor horário para despertar as ameaças, mas, como sugestão, o momento em que o grupo adquire itens-chave mais difíceis (como o Corta-Vergalhão, Galão de Diesel ou as Chaves Hexagonais) pode ser um bom gatilho para este evento.

Recomenda-se que a introdução dessas criaturas seja impactante, algo que faça os Agentes estremecerem. Se for necessário, o Mestre pode fazer uma pausa na sessão logo antes deles aparecerem para pensar com mais calma a cena que ocorrerá em seguida.

OS MEMBROS DA SOCIEDADE

Escondidos ou isolados em alguns lugares da sede, certos membros da Sociedade da Vinci podem ser encontrados pelos Agentes ainda vivos. Todos estão dispostos a ajudar a recuperar o controle do prédio e lidar com o Ciborgue Mecânico. Quando um desses NPCs é resgatado, ele se junta ao grupo e passa a funcionar como um *Aliado* ("Ordem Paranormal RPG", página 170), fornecendo os bônus apresentados a seguir. Contudo, alguns deles estão feridos, enlouquecendo ou sob efeitos paranormais (especificados em seus pré-requisitos), e os Agentes precisam curá-los para conseguir receber todos os bônus.

Durante um combate, se um Agente que está sendo ajudado por um NPC sofrer dano, ele deve rolar 1d4. Em um resultado 1, o Aliado é ferido indiretamente e fica *Machucado*, mas ainda fornece todos os seus bônus (exceto se a equipe não tiver cumprido seu pré-requisito). Se for atingido duas vezes, entra em *Morrendo* e deixa de fornecer todos os benefícios. Depois de 3 rodadas, o NPC morre definitivamente.

ULISSES CAVAZZA

BÔNUS. Você recebe +2 em testes de Percepção contra criaturas e, no início de toda cena, sabe qual andar o Ciborgue Mecânico se encontra e se ele está indo para alguma escada (desde que Ulisses fique na Sala de Inspeção).

LUVA ENERGIZADA (PRÉ-REQUISITO: TRATÁ-LO NA ENFERMARIA). Você pode gastar 1 PE para que Ulisses pegue um fusível e o sobrecarregue com sua luva, entregando-o de volta depois de 2 rodadas com a amperagem aumentada em um nível (de 5 para 10, de 10 para 15, de 15 para 20 e de 20 para 30). Para cada nível de amperagem acima de 5, o custo desta habilidade aumenta em 1 PE.

ALESSIA MAZZA

BÔNUS. Escolha uma perícia. Você recebe +20 nela e pode realizá-la sem um kit de perícia.

CONCERTO PARANORMAL (PRÉ-REQUISITO: TIRAR ALESSIA DE ENLOUQUECENDO). Você pode gastar 1 PE e entregar uma Máscara de Gás Industrial para Alessia, que começa a modificá-la. Depois de 10 rodadas, ela te entrega uma Máscara de Gás Energizada, que funciona de forma semelhante à Industrial, mas fornece resistência a dano Químico e Fogo 5. No entanto, você perde 1 ponto de Sanidade (recuperável apenas com descanso) sempre que entra em uma sala com gás tóxico vestindo a máscara.

CHIARA DI ANGELO

BÔNUS (PRÉ-REQUISITO: CONSERTAR O PÁSSARO DO TEMPO). Você recebe +20 em testes de Investigação.

ACELERAR O TEMPO (PRÉ-REQUISITO: CONSERTAR PÁSSARO DO TEMPO). Uma vez por rodada, ao sofrer o efeito de um ritual ou condição (com exceção de *Morrendo* ou *Enlouquecendo*), você pode gastar 3 PE para diminuir a duração pela metade. Caso o efeito dure por cenas, ele diminui para 3 rodadas. Você pode usar esta habilidade mais de uma vez em um mesmo efeito ou condição.

FREDERICO CORTÊS.....

BÔNUS. Você recebe +20 em testes de Enganação e Furtividade.

ENTRELAÇAR GANCHO. Uma vez por encontro com o Ciborgue, você pode gastar 2 PE para que Frederico atire seu gancho de um ponto a outro, criando uma armadilha no chão. Caso o Ciborgue Mecânico passe no local onde a corda foi instalada, ele tropeça e fica *Caído*. Caso outro ser passe nela sem saber sobre ela, ele tem direito a um teste de Reflexos (DT 20) para não tropeçar (estar correndo ou em uma investida aplica -20 ao teste).

TONI FERRETTI.....

BÔNUS. Você é considerado treinado em Crime e Atletismo.

ADRENALINA ALTRUISTA. Você pode gastar 3 PE para que Toni bloqueie um ataque direcionado a você, fazendo com que receba +5 na RD. Depois, ele empurra o inimigo 6m para trás com a força de seu compressor de adrenalina. Ao usar esta habilidade duas vezes, Toni fica *Machucado* e precisa ser tratado na Enfermaria para que possa usá-la novamente.

ERNESTO RICCI.....

BÔNUS. Você recebe +20 em testes de Atualidades e Tecnologia.

REPARO RÁPIDO (PRÉ-REQUISITO: TRATÁ-LO NA ENFERMARIA). Você pode gastar 1 PE para entregar uma arma quebrada a Ernesto, que a conserta em 1d4 rodadas. Ela é recuperada e fornece +2 em testes de ataque por 1d4 rodadas. Se entregar o Rastreador do Ciborgue, você ainda deve fazer o teste para consertá-lo, mas recebe +2 nesse teste.

JOGANDO COMO ERNESTO

As regras desta missão relacionadas a Ernesto Ricci foram pensadas para caso ele seja um NPC preso na sede com os demais. Caso ele esteja sendo usado por um jogador (conforme a sua ficha na página 70), todos os eventos ocorrem normalmente, mas Ernesto fica com sua Marreta ao invés de ela ser fornecida aos Agentes. Quando ele é resgatado, o jogador entra no jogo, mas Ernesto está *Machucado*.

ITENS-CHAVE

Ao longo deste caso, alguns itens encontrados pelos Agentes são essenciais para o progresso da história, possibilitando a abertura de salas, manipulação de mecanismos ou a conclusão de certas Rotas de Jogo (página 18). Estes objetos são denominados **Itens-chave**. Se uma sala tem um deles em sua descrição, mas não há nenhum teste para encontrá-lo, significa que ele é adquirido facilmente sem rolagens. Além disso, a menos que especificado o contrário, não é necessário fazer testes para usar itens-chave, mesmo que eles exijam força física ou raciocínio lógico (como, por exemplo, um pé de cabra ou um conjunto de engrenagens).

Durante esta missão, cada personagem possui 2 espaços adicionais exclusivos para carregar itens-chave e armas encontradas ao longo do cenário. Os demais itens devem ser contabilizados no inventário comum.

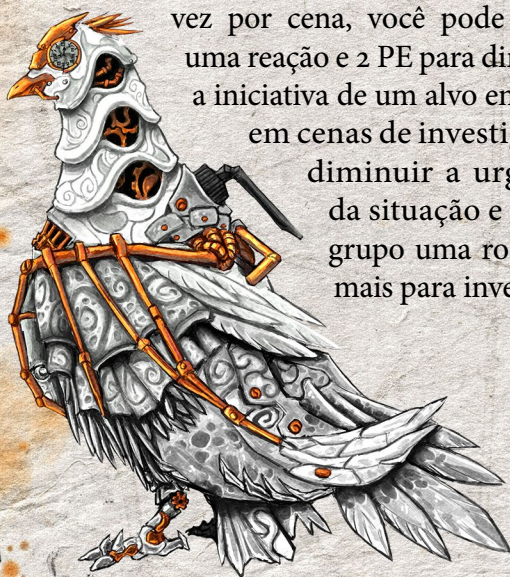
ITEM-CHAVE	CAT.	ESPAÇOS
Pólvora	0	0,5
Pé de Cabra	0	1
Rádio Comunicador	0	1
Volante de Válvula	0	1
Conjunto de Engrenagens	0	2
Cartões (qualquer um)	0	0,5
Chaves (qualquer uma)	0	0,5
Microfilme	0	0,5
Escada Móvel	0	2
Corta-vergalhão	0	1
Manivela	0	1
Alavanca de Eletricidade	0	1
Galão de Diesel	0	2
Composto Corrosivo	0	1
Leitor de Cartão	0	1
Gancho Retrátil	0	1
Corpo do Lança-granadas	0	2
Ferramentas de Precisão	0	1

OUTROS ITENS

RASTREADOR DO CIBORGUE.

Um pequeno dispositivo de mão com fiação exposta e um visor CRT. É um item Paranormal de categoria 0 e peso 1. A princípio, o objeto está desmontado e precisa ser reconstruído com um teste de Tecnologia (DT 22). Você pode gastar 1 PE para ativar o rastreador até o fim da cena. Ele exibirá um pequeno mapa da sede, indicando a sala onde a criatura se encontra durante esta cena. Caso tenha falhado no teste de Tecnologia, o visor fica atrasado e mostra a posição do Ciborgue na cena anterior. O personagem não sabe se o aparelho está funcionando plenamente ou não e os jogadores não devem ser informados da DT do teste.

PÁSSARO DO TEMPO. Um pequeno pássaro mecânico formado por diversas engrenagens, polias, cilindros, pistões, válvulas, etc. Caso Chiara morra, este item pode ser pego pelos Agentes em seu corpo. É um item Paranormal de categoria II que ocupa 1 espaço. Enquanto desligado, ele parece apenas uma estatueta, mas, ao ativá-lo com uma ação de movimento e 2 PE, ele se revela um autômato majestoso. Durante 24 horas, ele voa ao redor de quem o ativou e permite que o usuário manipule levemente o tempo ao seu favor. Uma vez por cena, você pode gastar uma reação e 2 PE para diminuir a iniciativa de um alvo em 5 ou, em cenas de investigação, diminuir a urgência da situação e dar ao grupo uma rodada a mais para investigar.



GANCHO RETRÁTIL.

Um equipamento acoplável ao braço capaz de lançar a alguns metros de distância um pequeno gancho preso a um cabo de aço. Caso Frederico morra, este item pode ser pego pelos Agentes em seu corpo. Ele possui alcance Médio, categoria II, ocupa 1 espaço e precisa ser vestido. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para atirar o gancho em uma posição elevada, fazendo com que você tenha +5 em testes de Atletismo para escalar. Além disso, ao acertar o gancho em um objeto que ocupe até 5 espaços, pode gastar uma ação de movimento para puxá-lo 3m em sua direção. Caso atinja um ser com um ataque à distância, causa 1d6 pontos de dano de Perfuração (crítico x2) e também pode puxá-lo por 3m desde que vença um teste oposto de força após o ataque.



LANÇA-GRANADAS.

Um lança-granadas de disparo único modificado com engrenagens e suportes. É uma arma de fogo tática de duas mãos que tem alcance Médio e usa Cartuchos Incendiários ou Ácidos. Ao atacar com um Cartucho incendiário, o explosivo acerta o alvo e todos os seres em um raio de 3m, causando 3d6 pontos de dano de Fogo (crítico x2). Se equipado com Cartuchos Ácidos, funciona de forma semelhante, mas causa 4d6 pontos de dano Ácido. Em ambos os casos, seres no raio da explosão (exceto o alvo diretamente atingido) têm direito a um teste de Reflexos (DT Agi) para reduzir o dano à metade. Caso atire em um ponto sem um alvo definido, não precisa rolar um teste de ataque e não tem chance de errar (mas também não atinge nada diretamente).

» **CARTUCHOS INCENDIÁRIOS.** Possui categoria 0 e ocupa 1 espaço. Pode ser produzido em uma bancada qualquer, com 2 ações completas, Pólvora e Diesel. Dura por 1 cena.

» **CARTUCHOS ÁCIDOS.** Possui categoria 0 e ocupa 1 espaço. Pode ser produzido em uma bancada qualquer com 2 ações completas, Pólvora e Composto Corrosivo. Dura por 1 cena.



COMPRESSOR DE ADRENALINA.

Um bracelete de metal com indicador de pressão e sistemas de bombeamento de gás que se conectam diretamente ao portador. Caso Toni morra, este item pode ser pego pelos Agentes em seu corpo. É um item amaldiçoado especial de Morte de categoria II que ocupa 1 espaço e precisa ser vestido. Colocar ou tirar o bracelete gasta uma ação completa e você perde 1d6 PVs sempre que o desconecta do seu corpo.

Você pode gastar 2 PE para ativar o compressor e bombear vapor em suas veias, fazendo com que o sangue corra mais rápido e você receba +2 em testes de Atletismo, Fortitude e Luta. No início de cada rodada, você deve fazer um teste de Vontade (DT 20 +2 por falha neste teste durante a cena) e, se passar, o bônus aumenta em 1. No entanto, se falhar, diminui em 1. O compressor continua ativo até o fim da cena ou zerar os bônus fornecidos. Depois que ele for desativado, você fica *Fatigado* (se os bônus foram zerados, fica *Exausto*) e não consegue usá-lo novamente por um número de rodadas igual ao número de vezes que falhou no teste de Vontade para mantê-lo funcionando.



GÁS TÓXICO

Em alguns locais da sede, os Agentes podem se deparar com um gás espesso e tóxico de cor esverdeada. Ele é emitido pelo Ciborgue Mecânico, que, aos poucos, está contaminando todo o prédio conforme vaga pelas salas e corredores. Um personagem que termina seu turno em uma sala tomada pelo gás perde 4 PV. Depois de 2 rodadas sendo afetado pelos gases, o alvo também fica *Enjoado* até que saia e vá para um local com o ar puro. Para diminuir seus efeitos durante a exploração, os Agentes podem utilizar Máscaras de Gás Industriais que podem encontrar em diversos lugares da sede.

MÁSCARA DE GÁS INDUSTRIAL. Uma máscara de proteção com um mecanismo de respiração complexo que utiliza um sistema de filtragem de ar. Ela deve ser vestida e precisa de um Filtro para funcionar.

» **FILTRO DE GÁS.** Um cartucho químico capaz de filtrar gases tóxicos. Ao equipá-lo em uma máscara, o dano causado pelo gás do Ciborgue Mecânico é reduzido a 0 e a condição *Enjoado* é evitada. Cada filtro é perfeitamente eficaz durante 1 cena. Depois disso, ele torna-se um Filtro Desgastado, que ainda pode ser utilizado por mais 1 cena, mas com o dano reduzido a 2. Depois disso, ele fica corroído e não fornece nenhuma proteção.



DRAMATIS PERSONAE

CHIARA DI ANGELO

Nascida em uma família de artistas, Chiara foi exposta desde cedo às obras de Leonardo da Vinci e se apaixonou por seus trabalhos teóricos e artísticos.

Curiosa por natureza, ela passou a catalogar todas as suas descobertas depois de sua primeira experiência com o Paranormal em busca de mais informações.

Em uma de suas aventuras, Chiara quase foi devorada por uma criatura de três vezes o seu tamanho. Por sorte, ela foi salva por integrantes da Família Leone que, depois de conhecê-la um pouco melhor, a indicaram à Sociedade da Vinci.

Pronta para viver novos desafios e aprender mais, a jovem entrou para a organização, onde desenvolveu o Pássaro do Tempo. Um mecanismo complexo na forma de uma pomba branca (nomeada Bianca), o pássaro é aliado fiel de Chiara e a segue por onde ela for.

PERSONALIDADE

Estar perto de Chiara é não ter um momento de silêncio. Ela é cheia de perguntas e não hesita em fazê-las sempre que tem a oportunidade. No entanto, sua disposição para aprender a torna uma ótima ouvinte e observadora. Mesmo que goste de conversar, ela reconhece os momentos em que deve parar e ouvir o que os outros têm a dizer.

Ainda que Bianca não responda, Chiara gosta de falar com sua pomba branca e, ocasionalmente, pede sua opinião sobre seus projetos. O pássaro é seu bem mais precioso e a jovem o considera um amigo.



ALESSIA MAZZA

Alessia sempre teve interesse em próteses e sua curiosidade era alimentada por seus familiares, médicos e engenheiros de renome no norte da Itália que trabalhavam nessa área.

Quando sua família foi dizimada em um ataque ocultista, Alessia conseguiu se esconder e despistar os inimigos, mas não antes de perder uma perna. Aos 21 anos, ela se encontrava órfã e ferida no porão de sua casa quando a Sociedade da Vinci a resgatou.

Decidida a ajudar quem tivesse passado por algo parecido, a jovem estudou o Paranormal para usá-lo em próteses mais eficientes que as mundanas. Infelizmente, suas criações podem ajudar apenas aqueles que já têm conhecimento sobre o Outro Lado para proteger mentes inocentes.

PERSONALIDADE

Por conta de sua criação, Alessia gosta de se envolver em todas as atividades da organização. Ela

é uma pessoa muito solícita e nunca nega um pedido de ajuda, independentemente da situação.

Conhece todos os mem-

brós da Sociedade e faz seu máximo para que novatos se sintam em casa. Uma das poucas coisas que a tira do sério é quando tentam interferir em seus projetos.



ERNESTO RICCI.....

Diferente da maioria de seus colegas, Ernesto teve a sorte de viver uma vida tranquila antes de ter seu primeiro contato com o Paranormal. A forma como ele ocorreu, no entanto, compensou os anos de calmaria.

Ele sempre foi um amante de carros e, em um dia como qualquer outro, estava passeando com sua esposa em um de seus veículos restaurados quando se deparou com um acidente. Ao sair para prestar socorro, Ernesto olhou para sua amada com vida pela última vez.

Enquanto ele analisava os danos no veículo e checava se todos estavam bem, um bando de criaturas terríveis surgiu das sombras. Os gritos de sua esposa o assombram até os dias de hoje. Com uma frieza que nem ele mesmo sabia ter, usou seus arredores para derrotar os inimigos e quando a polícia chegou para averiguar a comoção, Ernesto foi levado a uma delegacia, banhado a sangue.

Sua atitude e decisões depois desse ponto de virada em sua vida chamou a atenção do AC, que entrou em contato assim que encontrou uma função para ele.

PERSONALIDADE

Apesar de ser cauteloso em relação a qualquer tipo de inovação, Ernesto esconde bem suas opiniões dos membros da Sociedade. Ele é um homem centrado, difícil de irritar, mas que faz de tudo para defender quem ama.



ULISSES CAVAZZA.....

Depois de ver durante toda sua vida o fascínio de sua irmã, Aurora, por mecanismos complexos e indecifráveis, Ulisses descobriu a Sociedade da Vinci da forma mais trágica possível.

Ao chegar em casa depois do trabalho, deparou-se com o local completamente revirado.

Apesar de seus pertences terem sido danificados, a maior perda foi a da vida de Aurora, desfigurada em meio ao caos. Quando seu corpo recobrou a consciência, Ulisses soube que aquela não era mais sua irmã.

Se não fosse pela Sociedade, que havia recebido um pedido de ajuda de Aurora, a criatura na

qual ela se transformou teria feito um estrago maior. Ao invés disso, Ulisses escapou ferido, mas com vida, entrou para a organização e jurou encontrar quem matou sua irmã. Ele se recusa a partir antes de vingá-la.

PERSONALIDADE

Introduzido a esse mundo de forma abrupta, Ulisses é membro da Sociedade para honrar sua irmã, mas não quer fazer amigos. Ele é reservado e contido, mas, por vezes, deixa todos os sentimentos que acumulou escaparem de uma vez. Impiedoso em campo, ele não acredita em redenção e sua hostilidade pode assustar alguns de seus colegas.



TONI FERRETTI.....

Toni Ferretti cresceu em uma família humilde na cidade de Milão. Nada que fizessem parecia mudar sua situação financeira e a frustração do jovem só crescia com o tempo. Quando fez 18 anos, se envolveu com a máfia, crente que era a única forma de ajudar a família. Logo, Toni foi preso como bode expiatório pelas atividades ilegais da facção. Depois de 15 anos de pena, ele enfim se viu livre novamente.

Quando voltou para casa, tanto sua família quanto os mafiosos haviam desaparecido. Enquanto buscava os fantasmas de seu passado, Toni conheceu a Sociedade da Vinci, que prometeu ajudá-lo a encontrar sua família em troca de ajuda em campo.

Ele encontrou um ambiente confortável e, apesar de ter prometido jamais abandonar sua busca, Toni afirma viver com sua segunda família.

PERSONALIDADE

Apesar de parecer um homem fechado, Toni esconde um bom coração por trás da fachada de durão. Ele sempre tenta ajudar aos outros, assim como fazia com sua família quando era mais jovem, e está disposto a se sacrificar pelo bem dos demais.

Mesmo que a saudades da sua família e a dúvida de onde ela está seja uma dor constante, Toni se mantém otimista e gosta de contar histórias do seu passado para relembrar os bons momentos. Ele acredita que um dia irá reencontrar seus parentes.



FREDERICO CORTÊS

Desde cedo Frederico foi obrigado a enfrentar a dura realidade da vida. Quando sua família foi da Sicília a uma cidade maior em busca de melhores oportunidades, ele se viu em meio a ruas hostis onde estranhos não eram potenciais amigos.

Depois de algumas desventuras, o jovem entendeu que precisaria aprender a se virar. Versado nas artes da furtividade e da enganação, Frederico tornou-se um infrator habilidoso.

No entanto, apesar de seus esforços, sua

família sempre recusou-se a aceitar os frutos de qualquer trabalho que não fosse honesto.

Em um de seus esquemas, quando já passava dos 20 anos, Cortês foi o enganado da vez. Ele foi raptado, mas, por sorte, alguns membros da Sociedade da Vinci vinham observando as atividades do grupo responsável. Do contrário, ele provavelmente teria perdido muito mais do que um braço. Na organização, Frederico viu a chance de um recomeço e, depois de anos de trabalho duro honesto (como sua família desejava), conquistou o respeito de seus colegas.

PERSONALIDADE

Frederico é amigável e extrovertido, sempre disposto a conhecer novas pessoas. Mesmo que goste de trabalhar com seus colegas, não funciona muito bem sob pressão, então evita colaborar com membros mais exigentes da organização. Em situações como essa, Cortês perde muito tempo com o que não devia e acaba se atrapalhando sozinho.



CONVIVÊNCIA ENTRE PERSONAGENS

	ERNESTO	CATARINA	HENRY	MÁRCIO
ERNESTO	X	Admira como Catarina se porta frente às dificuldades da missão e acredita que ela é uma boa líder.	Queria conversar melhor com Henry mas entende que ele prefere compartilhar momentos no silêncio.	Se impressiona com a energia e disposição de Márcio, que está sempre pronto para o que vier.
CHIARA	Tem uma queda por Ernesto e o acha muito estiloso, mas o sentimento é passageiro.	Ficou muito feliz com a chegada de mais uma menina na Sociedade e quer incluir Catarina nas fofocas.	Gosta do corvo de Henry e quer tomar um café com ele para sugerir um corpo mecânico para o "pet".	Aprecia a habilidade de Márcio com explosivos e fica curiosa toda vez que ele inicia um novo projeto.
ALESSIA	Gosta de Ernesto, mas queria que ele a deixasse ajudá-lo com o mecanismo em seu peito.	Admira a forma que Catarina se dispõe a ajudar qualquer um que precise, assim como ela.	Não teve contato suficiente com Henry para formar uma opinião.	Tem um pé atrás por Márcio ser policial, já que sua família foi negligenciada pela polícia.
FREDERICO	Não tem uma conexão com Ernesto como tem com os outros membros, mas não desgosta dele.	Acha Catarina carismática e gosta de discutir com ela sobre técnicas de pilotagem e aviação.	Apesar de achar Henry sombrio e misterioso, sente que ele tem uma presença forte por onde passa.	Acha Márcio divertido mas não confia muito em quem brinca demais no serviço.
TONI	Acha Ernesto um homem curioso. Notou que o mecanismo em seu peito é inútil, mas nunca questionou.	Vê em Catarina a malícia de quem já viveu na clandestinidade, mas não a respeita menos por isso.	Sente que Henry tiraria muito mais proveito da Sociedade se não se fechasse quando oferecem ajuda.	Sente-se atraído pela imprudência de Márcio e gosta de observá-lo enquanto monta seus explosivos.
ULISSES	Acha a determinação de Ernesto inspiradora e admira seu foco e organização enquanto trabalha.	Admira o trabalho que Catarina fazia com o Médico Sem Fronteiras e gosta de ouvir suas histórias.	Desgosta de Henry naturalmente por se envolver com o Outro Lado e não quer conhecê-lo melhor.	Acredita que Márcio é competente, mas tem medo que ele se deixe levar por sua obsessão.

Cada espaço da tabela representa a impressão geral que o NPC da linha tem a respeito do personagem da coluna, respectivamente. Alguns dos NPCs ainda não tiveram contato suficiente com determinados personagens para formar uma opinião.

INTRODUÇÃO

Os dias na Sociedade da Vinci têm sido cansativos para os três Agentes. Como se não bastassem as infinitas horas de estudo e confecção de mecanismos desnecessariamente complicados, a equipe passa cada instante em alerta. Cada conversa paralela, cada fofoca durante as pausas para o café, cada uma das reuniões pode representar a resposta que estão buscando há tanto tempo.

E foi assim que o grupo ficou a par de quase todas as fofocas existentes dentro da organização. Por sorte, uma delas envolvia o tão procurado Criptex, que, supostamente, guarda as respostas para os problemas da humanidade. Segundo Chiara, que não é muito boa em guardar segredos, ele fica guardado no cofre de Lorenzo Martini, o membro mais influente da organização.

Depois de alguns meses infiltrados na Sociedade, tudo que os Agentes querem é cumprir a missão e dar o fora. Eles assumiram com segurança que poderiam encontrar os manuscritos no cofre também, e decidiram, portanto, que invadiriam a sede durante a madrugada para surrupiar os itens sem serem descobertos. Com a ajuda de Ernesto, que conhecia a sede melhor que todos eles (ver evidências 0a e 0b, na página 17), a equipe estava confiante de seu sucesso.

A oportunidade perfeita para executar o plano chegou de surpresa, depois de meses: Lorenzo viajou a Roma. Os Agentes aguardaram pelo sinal de Ernesto para que pudessem adentrar o prédio no meio da noite, mas quando ele finalmente ligou, sua voz estava abafada e parecia haver uma comoção ao fundo. Ele pediu que entrassem com urgência e tomassem cuidado. Antes que pudesse explicar o que houve, ele começou a gritar e a ligação foi encerrada.

OBJETIVOS ATUALIZADOS: resgatar Ernesto.

OBJETIVOS ATUALIZADOS

Depois de resgatar Ernesto (veja a página 54 para seu relato dos acontecimentos da noite), a equipe deve se reorganizar para cumprir a missão original: obter o Criptex de da Vinci e os manuscritos com parte da sua combinação.

O recomendado nesse momento é que os Agentes parem para juntar as informações que conseguiram até então e discutir como prosseguir. Nesse meio tempo, é possível recuperar as forças e curar algumas feridas (veja a seção Interlúdios) enquanto o Ciborgue não encontra a equipe. Ernesto também menciona os membros da Sociedade da Vinci que sobreviveram ao ataque, mas ainda estão escondidos pela sede, feridos. O grupo pode salvar seus colegas e, quando estiverem em plenas condições, oferecerão ajuda em contribuição.

Se os Agentes não conseguirem salvar Ernesto, a missão ainda pode seguir em frente, mas será mais difícil recuperar o Criptex sem seu auxílio. Caso isso aconteça, as consequências podem ser encontradas na Conclusão (página 56).

Quando estiverem recuperados e prontos para agir novamente, eles podem retomar seus esforços para encontrar o Criptex e os manuscritos. Alguns podem notar, ao longo da missão, que o Ciborgue possui um mecanismo brilhando no peito. Olhos atentos percebem que ele é semelhante ao rascunho do Criptex presente no briefing.

O artefato está atrelado ao corpo de Matteo e controla suas ações enquanto ele é obrigado a assistir, impotente. As únicas maneiras de remover o Criptex são trazendo Matteo de volta à sua forma humana (página 61) ou derrotando o Ciborgue Mecânico, condenando o homem à morte.

LINHA DO TEMPO

31/03/2020 - terça-feira

- >07h30: Lorenzo deixa o Criptex aos cuidados da pessoa de maior confiança dentro da organização: Matteo Rinaldi;
- >09h00: Lorenzo viaja a Roma em busca do restante da combinação do Criptex;
- >23h50: Enquanto alguns colegas trabalham na fábrica, Matteo reúne Chiara, Alessia e Ernesto para mostrar o Criptex em segredo em um escritório;
- >23h56: Matteo tenta abrir o artefato à força e é transformado em um Ciborgue Mecânico;
- >23h57: Bianca, o Pássaro do Tempo, é danificada pela interferência paranormal do Criptex e faz com que Chiara fique presa em um vórtice temporal;
- >23h58: Ernesto liga para a equipe mas é atacado antes de conseguir explicar o que está acontecendo;
- >23h59: Alessia e Ernesto fogem do escritório enquanto o Ciborgue destrói tudo ao seu redor;

01/04/2020 - quarta feira

- >00h00: Ernesto manda Alessia esconder-se e diz que vai buscar ajuda. O Ciborgue sobe as escadas para o segundo andar e segue matando diversos membros da Sociedade pelo caminho, descontroladamente;
- >00h03: Ulisses ajuda Alessia a se esconder na Oficina e é atacado na Sala de Planejamento. Com um sangramento grave, ele consegue se abrigar na Sala de Inspeção;
- >00h06: Frederico escuta a comoção e sai do Almoxarifado para ver o que está acontecendo. Ele encontra um colega ferido e o acompanha até a Sala de Operações, que parece estar segura;
- >00h10: Os Agentes chegam até a sede da Sociedade da Vinci e o jogo começa;
- >00h25: Toni não ouve a confusão que está acontecendo na fábrica pois está utilizando abafadores de ruído enquanto trabalha. Quando uma parte das Passarelas desaba na Linha de Produção, ele finalmente vai verificar o que está acontecendo. Antes que possa ajudar qualquer um dos feridos que encontra, ele é atacado pelo Ciborgue e não resiste.

O último acontecimento pode ser impedido caso os Agentes encontrem Toni enquanto ele ainda está na Oficina Geral.

A SEDE

A equipe possui as chaves das entradas principais da sede e consegue entrar sem problemas. Ernesto está em algum lugar da fábrica e, até o encontrarem, os Agentes podem se deparar com algumas dificuldades.

À solta pelos corredores da Sociedade está Matteo, transformado em um Ciborgue Mecânico (página 60), e em diferentes partes do edifício encontram-se alguns dos membros sobreviventes da organização, escondidos da ameaça que pouco tempo atrás era um grande amigo. Cada um deles pode se juntar à equipe para derrotar a criatura, oferecendo um bônus exclusivo.

Também podem ser encontrados dentro da fábrica diversos cadáveres recém-fatiados de colegas que não sobreviveram aos ataques do Ciborgue Mecânico. Cada corpo encontrado requer um teste de Vontade (DT 18); no caso de falha a perda de Sanidade é de 1d4, do contrário, o Agente perde apenas 1 ponto de Sanidade. Além disso, a estranha influência do Criptex afeta diversos mecanismos ao redor da sede, incluindo aqueles presentes nos corpos mortos de membros da Sociedade. Desta forma, alguns deles estão transformados em Zumbis Mecânicos (página 58), vagando pela fábrica assim como o Ciborgue.

Na tabela da próxima página estão listados as áreas mais notáveis do prédio. Nela estão inclusas informações como as diferentes formas de acessar cada ambiente, os pré-requisitos para fazê-lo, os itens mais importantes e as pessoas que podem ser encontrados em cada local. Recomenda-se fortemente que o Mestre se familiarize com o mapa e com as diversas plantas do prédio antes do jogo começar.

Antes de entrar na fábrica, o grupo está completamente seguro, ou seja, inicialmente a área externa (guarita e estacionamento) é um espaço no qual a equipe não encontrará nenhuma ameaça.

$$I_D = \frac{V_{DS}}{r_{DS}} \quad r_{DS} = \frac{V_P^2}{2I_{DS}(V_{GS} - V_P)}$$

LOCAIS NOTÁVEIS DE O CÓDIGO DA VINCI

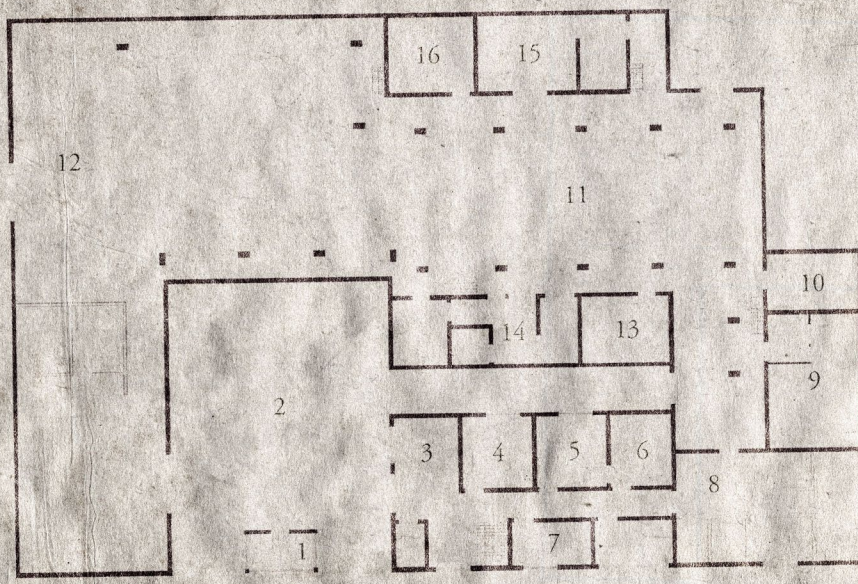
TÉRREO

LOCAL	ACESSOS	PRÉ-REQUISITOS	NPC	ITENS/EVIDÊNCIAS
Guarita	Estacionamento	Chaveiro do Ernesto	—	Rádio Comunicador
Estacionamento	—	—	—	Chaveiro do Ernesto e Chave Reserva do Almojarifado
Escritório de Vendas	A) Recepção B) Dutos de Ar [A]	A) Chave do Ernesto ou Pé de Cabra B) Acessar os Dutos	—	Chave da Sociedade e Marreta do Ernesto
Escritório de Contabilidade	A) Recepção B) Dutos de Ar [A]	A) Nenhum B) Acessar os Dutos	—	Chaveiro do Ulisses
Escritório Administrativo	A) Recepção B) Dutos de Ar [B]	A) Leitor de Cartão + Cartão ADM B) Acessar os Dutos	Chiara di Angelo	Cartão ADM
Arquivos	A) Recepção B) Dutos de Ar [B]	A) Cartão ADM B) Acessar os Dutos	—	Microfilme
Almojarifado	A) Linha de Produção B) Dutos de Ar [C]	A) Chave do Almojarifado ou Pé de Cabra B) Acessar os Dutos	—	Corta-vergalhão e Pólvora
Vestiário	A) Linha de Produção B) Dutos de Ar [C]	A) Pé de Cabra B) Acessar os Dutos	—	Cartão TECH
Linha de Produção	—	Nenhum	—	Alavanca de Eletricidade
Sala de Operações	A) Linha de Produção B) Dutos de Ar [C]	A) Restaurar a energia B) Acessar os Dutos	Frederico Cortês	Cartão TECH (com Frederico)
Sala de Máquinas	Linha de Produção	Volante de Válvula	Ernesto Ricci	Cartão ADM (com Ernesto)
Armazém	A) Linha de Produção B) Sala de Ferramentas	A) Nenhum B) Destrancar por fora	—	Conjunto de Engrenagens
Oficina Geral	Garagem de Caminhões	—	Toni Ferretti	Pólvora e Pé de Cabra
Depósito da Garagem	Garagem de Caminhões	Corta-vergalhão	—	Volante de Válvula e Galão de Diesel

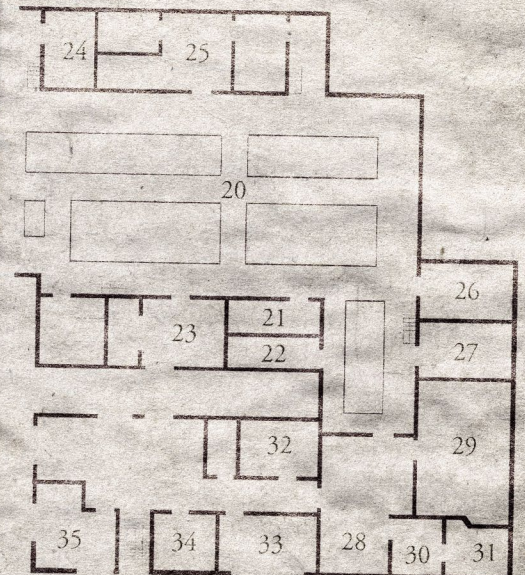
2º ANDAR

LOCAL	ACESSOS	PRÉ-REQUISITOS	NPC	ITENS/EVIDÊNCIAS
Depósito de Limpeza	A) Passarelas B) Dutos de Ar [D]	A) Nenhum B) Acessar os Dutos	—	Escada Móvel
Sala de Inspeção	A) Passarelas B) Sala de Repouso C) Dutos de Ar [D]	A) Restaurar a energia B) Descer a ponte C) Acessar os dutos	Ulisses Cavazza	Cartão ADM (com Ulisses)
Sala de Ferramentas	A) Passarelas B) Armazém	A) Corta-vergalhão B) Destrancar por dentro	—	Manivela e Pé de Cabra
Setor Químico	Passarelas	Chave de Segurança Industrial	—	Galão de Diesel e 2 Compostos Corrosivos
Escritório dos Mecânicos	A) Passarelas B) Dutos de Ar [E]	A) Nenhum B) Acessar os Dutos	—	Chaves Hexagonais
Escritório dos Eletricistas	A) Passarelas B) Dutos de Ar [E]	A) Cartão TECH B) Acessar os Dutos	—	Leitor de Cartão e Chave de Segurança Industrial
Oficina da Sociedade	A) Sala de Planejamentos B) Dutos de Ar [E]	A) Cartão TECH B) Acessar os dutos	Alessia Mazza	Cartão TECH (com Alessia) e Ferramentas de Precisão
Arsenal	A) Oficina de Armas B) Dutos de Ar [E]	A) Corta-vergalhão B) Acessar os Dutos	—	Corpo do Lança Granadas
Escritório de Lorenzo	A) Sala de Repouso B) Dutos de Ar [E]	A) Chave da Sociedade B) Acessar os Dutos	—	Il Meccanismo della Realtà e outros

Sede da Sociedade da Vinci - Térreo



Sede da Sociedade - 2º Andar





SEDE DA SOCIEDADE DA VINCI

TÉRREO - POR KILLADEIRO

O mapa da sede possui 30 variações que podem ser encontradas no Drive em HD!





SEDE DA SOCIEDADE DA VINCI

2º ANDAR – POR KILLADEIRO

O mapa da sede possui 30 variações que podem ser encontradas no Drive em HD!



EXTERIOR

1. GUARITA

PRÉ-REQUISITO: CHAVEIRO DO ERNESTO

A pequena estrutura de concreto com janelas de vidro blindado na entrada se encontra vazia. Ernesto estava encarregado de cuidar da guarita essa noite. Há sinais de que ele esteve aqui, como a cadeira levemente desalinhada em frente ao computador, os monitores ligados e um sanduíche meio-comido.

ITENS-CHAVE: Rádio Comunicador.

IN-LOCO: EXTERIOR

Alguns carros habitam o estacionamento; apenas o suficiente para parecer uma fábrica funcional convincente. As poucas janelas das quais a luz vaza noite afora denunciam a presença de alguns membros da Sociedade ainda dentro da sede. No entanto, o ambiente está mais silencioso do que devia; há poucos indícios de que a fábrica está em funcionamento e alguns sons incomuns. Há algo de errado.

2. ESTACIONAMENTO

PRÉ-REQUISITO: NENHUM

O local está quase vazio, com apenas 3 veículos estacionados. A luz das janelas e da guarita iluminam o caminho de quem passa por perto.

» **PERCEPÇÃO (DT 20):** é possível ouvir alguém trabalhando na garagem, mas o som está abafado.

► Não é possível abrir o portão pelo lado de fora, e a pessoa lá dentro parece não ouvir ninguém chamando, independentemente de quanto barulho seja feito.

► Caso já tenha passado 15 minutos desde o início do jogo, é possível ouvir os gritos abafados de Toni e sons de metal colidindo enquanto ele é atacado pelo Ciborgue.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 22):** o carro de Ernesto está destrancado e com uma pequena maleta de armas aberta no banco do passageiro. Ao lado do carro, há um chaveiro caído no chão.



RÁDIO COMUNICADOR

Um rádio portátil que emite um som constante de estática. Permite comunicação remota com Frederico Cortês, que está escondido na Sala de Inspeção. Ele estava no Almojarifado quando ouvi a comoção. Ao se deparar com pessoas mortas e feridas, tentou levar um de seus colegas à Enfermaria, no entanto, sons estranhos indicavam a ele que o perigo estava ali. Frederico não sabe o que, mas há algo matando seus amigos. A equipe pode ir até ele e resgatar o colega ferido (página 47).



» **PERCEPÇÃO (DT 12):** Há um bloco de notas apoiado no painel do carro de Alessia Mazza.

► **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** o número 313 está escrito no canto de uma página preenchida por anotações, algumas sobre Matteo e o encontro à meia-noite (evidência 1).

» **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** a caminhonete de Toni possui uma caixa de ferramentas guardada na caçamba.

► Na caixa de ferramentas, role 1d4 para definir qual item é encontrado (1 - Pé de Cabra; 2 - Manivela; 3 - chave reserva do Almojarifado; 4 - Alavanca de Eletricidade).

» **CRIME (DT 17):** no porta-luvas da caminhonete há um cadeado de três dígitos quebrado, exibindo a senha 117.

» **INVESTIGANDO OS FUNDOS:** a porta de trás está aberta e um cadáver jaz em uma poça de sangue (veja Linha de Produção).

ITENS-CHAVE: Chaveiro do Ernesto.

CHAVEIRO DO ERNESTO

Um chaveiro simples com a chave da Guarita, do Escritório de Vendas e do carro de Ernesto.

TÉRREO

3. RECEPÇÃO

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [A]

O local possui tudo que se espera encontrar em uma recepção: um balcão com algumas cadeiras, armários com arquivos, um sofá e poltronas que servem de sala de espera. Entretanto, tudo está bagunçado, como se alguém tivesse revirado o ambiente em busca de algo. A escadaria que leva ao segundo andar desmoronou e alguns rastros de sangue podem ser encontrados.

Duas portas abertas na recepção levam a um banheiro e a uma copa, onde **um cadáver destroçado** se encontra em frente ao fogão. A porta que leva ao Escritório Administrativo, está chamuscada, mas rigidamente trancada. Ao lado, caído no chão, há um leitor de cartão queimado. O encaixe e a fiação na parede estão em bom estado, então ele pode ser trocado.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 12)**: observando um corpo esmagado nos destroços da escada, os Agentes encontram uma lanterna e 2 balas curtas.

► **MEDICINA (DT 18)**: é possível notar marcas de corrosão na pele da vítima.

► **CIÊNCIAS (DT 21)**: as feridas foram causadas por algum tipo de gás tóxico.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16)**: sinais de combate indicam que a escada provavelmente desabou pois foi danificada enquanto alguém estava sob ataque.

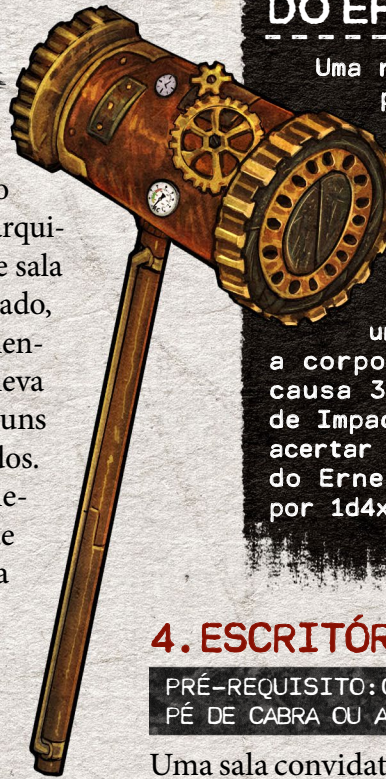
» **PERCEPÇÃO (DT 19)**: o assoalho possui algumas marcas em formato de meia-lua, semelhantes a ferraduras. Elas estão espalhadas pelo corredor e há manchas de sangue fresco em algumas delas.

» **ATLETISMO (DT 18)**: é possível alcançar o segundo andar escalando parte da estrutura da escada que sobreviveu ao desmoronamento.

ITENS-CHAVE: nenhum.

MARRETA DO ERNESTO

Uma robusta marreta com peças de metal e engrenagens. É uma arma de categoria II que ocupa 2 espaços e é equipada com as modificações Superior e Esmagadora (Guia III, 149). É uma arma tática, corpo a corpo e de duas mãos que causa 3d6+4 pontos de dano de Impacto (Crítico x2). Ao acertar um alvo com a Marreta do Ernesto, ele fica *Lento* por 1d4xFor rodadas.



4. ESCRITÓRIO DE VENDAS

PRÉ-REQUISITO: CHAVE DO ERNESTO,
PÉ DE CABRA OU ACESSAR OS DUTOS [A]

Uma sala convidativa com uma grande mesa rodeada de cadeiras no centro. Nas paredes encontram-se armários cheios de pastas e fichários que armazenam documentos de vendas, listas de clientes e afins.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16)**: o número 057 está riscado no canto da mesa do escritório.

ITENS-CHAVE: Chave da Sociedade e Marreta do Ernesto.

CHAVE DA SOCIEDADE

Uma chave decorada com pequenas engrenagens. Pode ser usada para abrir o Escritório de Lorenzo.



IN-LOCO: ESCRITÓRIOS

Não é possível dizer se o som de passos está vindo de algum lugar próximo ou se o que quer que seja que o emite é pesado o suficiente para que eles ressoem mesmo à distância. Fora isso, o som parece abafado ao redor da equipe; o grupo trabalhando na fábrica, silencioso demais.

Parte da escadaria está desabada e o ambiente está coberto de arranhões; o papel de parede caindo aos pedaços pelos corredores. O cheiro metálico, apesar do que a equipe gostaria de pensar, vem do sangue, que mancha alguns móveis e pontos no chão.

7. ESCRITÓRIO DE CONTABILIDADE

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [A]

O local possui marcas do uso de Ulisses, que preencheu a lousa com anotações sobre um mecanismo complexo, espalhou projetos pelas bancadas e usa três computadores.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 19):** na mesma gaveta destruída onde estão as chaves há um caderno com anotações (Evidência 2).

ITENS-CHAVE: Chaveiro de Ulisses.

CHAVEIRO DO ULISSES

Um chaveiro com um pingente de cristal que contém uma chave dourada, outra do seu armário no vestiário e uma do Escritório de Contabilidade.



IN-LOCO: ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO

A desordem na sala é claramente fora do normal. Alguns quadros ainda estão onde deveriam e nem todos os livros foram derrubados de suas estantes. Ainda assim, as cortinas rasgadas, o sangue no chão e paredes, o relógio parado e a mulher no chão indicam que algo houve nesse lugar. A ave mecânica imóvel, sempre tão cheia de vida, torna a esperança um conceito distante.

5. ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO

PRÉ-REQUISITO: LEITOR DE CARTÃO E
CARTÃO ADM OU ACESSAR OS DUTOS [B]

Um local elegante com uma grande mesa de madeira escura, algumas estantes com volumes diversos e quadros pendurados nas paredes. Seria uma sala comum se as coisas estivessem em seus lugares. Há muitos livros caídos no chão e manchas de sangue pelos cantos. O que se destaca, no entanto, é a presença de Chiara, parada no chão, de seu Pássaro do Tempo, Bianca, a alguns passos de distância, igualmente imóvel, e o celular quebrado de Ernesto.

Observando o ambiente com mais atenção, é possível notar algumas coisas:

» A forma de Chiara parece espectral. Analisando-a, conclui-se que ela está intangível.

» **PERCEPÇÃO (DT 16):** Bianca, o Pássaro do Tempo e fiel companheiro de Chiara, está no chão, aparentemente danificado.

► **OCULTISMO (DT 20):** ele emana uma aura distorcida, talvez conectada de alguma forma com o aspecto espectral de Chiara.

► **OCULTISMO (DT 22):** O dano causado a Bianca pode ter paralisado Chiara em uma espécie de vórtice temporal.

► **TECNOLOGIA (DT 18):** Existem ferramentas na sede que podem consertar o Pássaro do Tempo. Chiara provavelmente costumava mantê-las por perto.

» **TECNOLOGIA (DT 20):** desbloqueando o celular a equipe não encontra nada de muito relevante. No entanto, no aplicativo de notas, Ernesto parece ter registrado suas impressões sobre os Agentes. Ele afirmou se impressionar com o potencial de Catarina, que sempre se mostra proativa e disposta para o trabalho. Sobre Márcio, ele registrou algumas conversas divertidas e a frase "pronto para o que der e vier". Ernesto se lamentou por não conhecer Henry tanto quanto gostaria e acredita que há muito para descobrir por trás do exterior excêntrico.

ITENS-CHAVE: Cartão ADM.

CARTÃO ADM

Um cartão de acesso azul com um chip acoplado. Pode ser usado para abrir algumas das salas administrativas da Sociedade.



RELATO DE CHIARA

Assim que a equipe tiver reparado o Pássaro do Tempo com 1 ação completa e as Ferramentas de Precisão, Chiara é liberta do vórtice temporal. Conversando com ela, os Agentes conseguem descobrir o seguinte:

- ♦ Matteo transformou-se em uma criatura. Algum efeito paranormal fez com que o Pássaro fosse danificado, deixando-a presa no tempo.
- ♦ **Diplomacia (DT 15):** Matteo estava mostrando um dispositivo a ela, Alessia e Ernesto. Quando mexeu no mecanismo, o objeto reagiu e o transformou.
- ♦ **Diplomacia (DT 17):** Matteo estava mostrando algo que Lorenzo pediu que ele guardasse antes de viajar.
- ♦ **Diplomacia (DT 20):** Matteo contou a Chiara antes de chamar os outros que o dispositivo tratava-se do Criptex.

MICROFILME

um grande rolo de filme fotográfico colorido rotulado com a data "25/04/1997".



6. ARQUIVOS

PRÉ-REQUISITO: CARTÃO ADM
OU ACESSAR OS DUTOS [B]

A sala é repleta de gabinetes que armazenam pastas e mais pastas categorizadas por tópico e organizadas em ordem alfabética. Quase todas as superfícies estão cobertas por uma fina camada de poeira. **Um corpo morto** é o único elemento fora do comum.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** dentro dos gabinetes é possível encontrar um documento antigo com algumas informações sobre a família da Vinci (evidência 3).

» A porta para o Escritório Administrativo só pode ser destrancada pelo outro lado.

ITENS-CHAVE: Microfilme.

8. ENFERMARIA

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [C]

O ambiente é dividido em algumas salas para facilitar o trabalho dos membros. Há um balcão com diversas medicações que não requerem indicação médica e algumas cadeiras. Dois banheiros ficam ao lado da sala de exames e, acima, o consultório. Na lateral, outra sala dá espaço para várias macas, onde os membros são atendidos.

» **PERCEPÇÃO (DT 18):** há um armário com tranca eletrônica detrás do balcão.

► **USAR FUSÍVEIS:** dentro do armário é possível encontrar dois cicatrizantes e um Composto Corrosivo.

» **MEDICINA (DT 16):** algumas macas estão arrumadas e podem ser usadas para tratar ferimentos com mais facilidade. Nelas, é possível gastar 3 rodadas para curar um NPC totalmente, liberando certos bônus enquanto agem como Aliados.

► **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** há um corpo em uma das macas. Olhando em seus bolsos, os Agentes encontram 1 Antiemético.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** é possível encontrar uma Máscara de Gás Industrial e dois Filtros de Gás guardados em um armário.

ITENS-CHAVE: nenhum.

IN-LOCO: ENFERMARIA

O cheiro de álcool é um respiro de ar fresco ao entrar no ambiente esterilizado. Mesmo que esse seja um local onde pessoas feridas vêm depois de acidentes, também é onde elas se recuperam. As paredes e portas reforçadas bloqueiam os sons externos, mantendo o ambiente tranquilo e pacífico. Este local parece intocado pelo caos do lado de fora e a equipe sente-se verdadeiramente segura ali.

9. ALMOXARIFADO

PRÉ-REQUISITO: CHAVE DO ALMOXARIFADO, PÉ DE CABRA OU ACESSAR OS DUTOS [C]

Uma antessala com uma pequena escrivania bloqueia o caminho para o almoxarifado, obrigando todos a passarem por ela ao entrar e antes de sair. Há uma pequena janela que dá visão para dentro do cômodo e, apesar de estar muito cheio, ele é organizado e limpo. A sala está cheia de material e equipamentos comuns neste tipo de indústria, dentre eles, destaca-se um Corta-Vergalhão.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** os Agentes podem encontrar 6 balas curtas e 2 balas longas em alguns pacotes de munição abertos.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** é possível encontrar alguns Fusíveis junto de lâmpadas em uma caixa de equipamentos elétricos reservas.

ITENS-CHAVE: Corta-vergalhão e Pólvora.

CARTÃO TECH

Um cartão de acesso verde com um chip acoplado. Pode ser usado para abrir alguns setores de trabalho da Sociedade.



CORTA-VERGALHÃO

Um grande alicate de hastes amarelas. Pode ser usado para cortar correntes e metais de espessura semelhante.



PÓLVORA

Frasco de vidro rotulado e cheio de pólvora. Pode ser combinado com o Composto Corrosivo em uma oficina para criar Munição de Ácida.



10. VESTIÁRIO

PRÉ-REQUISITO: PÉ DE CABRA OU ACESSAR OS DUTOS [C]

As paredes do local estão revestidas de armários de metal onde os membros podem deixar seus pertences enquanto trabalham. Alguns deles estão trancados, enquanto outros podem ser abertos sem esforço. Uma estante expõe conjuntos de equipamento de proteção individual, alguns espelhos rachados podem ser encontrados pelos cantos, bancos de metal antigos ocupam o centro do ambiente e **um cadáver** mancha o chão de sangue.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 17):** deitado na frente de um armário, é possível ver um cadáver gravemente ferido. Nele, é possível encontrar um cicatrizante em suas mãos.

» **MEDICINA (DT 20):** o corpo possui hematomas e mordidas violentas, como se tivessem sido feitas por algo metálico semelhante.

» **ARMÁRIOS:** cada armário que não estiver trancado pode ser arrombado com o Pé de Cabra, conforme a tabela na página seguinte.

ITENS-CHAVE: Cartão TECH.

ARMÁRIOS DO VESTIÁRIO

NPC	REQUISITO	ITENS
Alessia Mazza	Senha (313)	Mochila utilitária (+2 espaços para itens-chave)
Ernesto Ricci	Senha (057)	Relatório da Missão (Evidência 4)
Ulisses Cavazza	Chave do Ulisses (ou Pé de Cabra)	Cartão TECH (Item-chave)
Toni Ferretti	Senha (117)	Chaves Hexagonais (Item-chave)
Frederico Cortês	Senha (609)	Fusíveis
Helena Santoro	Pé de Cabra	3 Cartuchos e 1 Filtro de Gás
Paolo Capri	Pé de Cabra	1 Antiemético e 1 Antitérmico
Lucas Giacommo	Pé de Cabra	1 Alimento Energético

RELATÓRIO EXTRAORDINÁRIO - 31/03/2020

A força realmente está nos números. Desde que os outros agentes chegaram, tudo tem andado mais rápido; não necessariamente pelo que eles estão fazendo. Às vezes a nossa sorte como grupo é maior que a minha individual. De qualquer forma, com poucos dias aqui eles descobriram coisas que passei meses buscando e já tivemos um avanço considerável na investigação.

Ontem Lorenzo anunciou aos membros da Sociedade que iria a Roma. Ele não disse o motivo, mas imagino que ele esteja em busca da nossa parte da combinação. Vamos aproveitar a ausência dele para tentar encontrar o Criptex de uma vez por todas. Estava tentando roubar um cartão TECH do Ulisses para investigar o escritório dos eletricitas, mas agora que Lorenzo não está mais aqui consegui pegar sua chave. É mais provável que encontremos algo em seu escritório do que com os técnicos. Por enquanto, escondi essa chave na minha sala, mas pretendo usá-la mais tarde com os outros agentes.

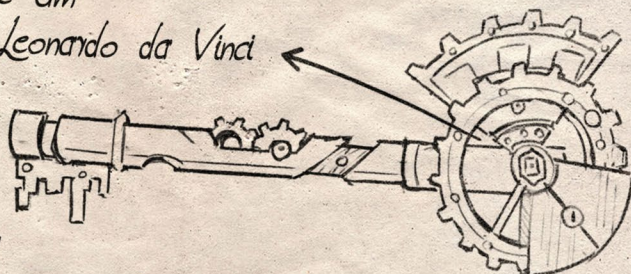
Retorno em breve para relatar os acontecimentos dessa noite.

Atenciosamente,
E.R.

AGORA FALTA SO
A SENHA DO COFRE

Mecanismos semelhantes ao de um
artefato original de Leonardo da Vinci

Preciso devolver isso antes
que ele perceba que sumiu



11. LINHA DE PRODUÇÃO

PRÉ-REQUISITO: NENHUM

Uma grande esteira se estica e ocupa boa parte do espaço aberto central. Ela é rodeada de maquinário enorme com funções que vão desde soldar peças uma na outra até mudar a posição da geladeira para que a próxima máquina possa trabalhar. A linha de montagem inicia-se ao lado do estoque, passa em frente a diversas salas e termina logo abaixo de onde começou, diante de uma das saídas. Um dos corredores laterais parece estar com um grande vazamento de vapor quente.

» Há um corpo caído no chão próximo a uma porta aberta, que leva a um jardim no lado de fora.

► **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** o Agente encontra 6 balas curtas nos bolsos do cadáver.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** próximo a uma das máquinas de solda, é possível encontrar uma Chave de Fenda Universal (SaH, página 39).

ITENS-CHAVE: Alavanca de Eletricidade.

O GUINDASTE

um braço mecânico usado para manipulação de itens pesados. Se o painel dentro da Sala de Operações for energizado, o guindaste pode ser controlado de dentro dela com um teste de Tecnologia (DT 17) por rodada. Se o Ciborgue estiver adjacente ao guindaste, o Agente pode segurá-lo com a máquina, mantendo-o *Agarrado*. Durante esse período, a DT do teste de Tecnologia aumenta em 2 a cada rodada, com a criatura se debatendo para soltar-se do aparelho. Se o Agente falhar duas vezes, o Ciborgue se solta e quebra o guindaste, que fica inutilizável.

ALAVANCA DE ELETRICIDADE

Uma alavanca de metal, que pode ser conectada em painéis elétricos.



IN-LOCO: ESTOQUE E LINHA DE PRODUÇÃO

A área aberta da fábrica é marcada pelo cheiro de madeira velha e mofo. A acústica do local faz com que até os mínimos ruídos ecoem pelo espaço. A tensão é palpável e todos sentem como se estivessem sendo observados de longe.

A linha de montagem bloqueia a passagem e, muitas vezes, a visão, tornando o local labiríntico. A equipe não teria dificuldade em se esconder, mas seria igualmente fácil serem pegos de surpresa ao virar uma esquina.

12. ESTOQUE

PRÉ-REQUISITO: NENHUM

O espaço é ocupado por altas e longas gondolas cheias de caixas. As menores contêm, em sua maioria, peças para a produção, enquanto as maiores são reservadas para frigoríficos prontos para a entrega. Ao lado da saída, algumas carcaças de geladeira estão a postos para irem à linha de produção.

» Há um grande portão de metal com um interruptor desligado ao lado.

► **INSTALAR FUSÍVEIS:** os botões verde e vermelho do interruptor acendem e ele pode ser levantado, levando ao lado de fora da sede.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** há uma espingarda com 2 cartuchos apoiada em uma das carcaças.

» **TECNOLOGIA (DT 19):** analisando com atenção as carcaças das geladeiras, é possível tirar alguns fusíveis dos seus sistemas.

ITENS-CHAVE: nenhum.

OPCIONAL: TONI FERRETTI MORTO

Caso não cheguem a tempo no local (de acordo com o Cronômetro, página 18), os Agentes encontram o corpo morto de Toni próximo à Sala do Gerador.

♦ **Medicina (DT 16):** O sangue ainda está quente, indicando que morreu há alguns minutos. Passando no teste por 5 ou mais, é possível entender que ele sofreu queimaduras e lacerações pelo corpo todo.

♦ **Investigação (DT 15):** é possível retirar o Compressor de Adrenalina de seu braço.

13. SALA DO GERADOR

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [C]

Este é o local que mantém o maquinário vivo. Os diversos geradores trabalham sem descanso para que a fábrica siga em funcionamento, suas luzes piscando a cada instante e iluminando um cadáver no canto da sala. O zumbido elétrico faz parte do ambiente e o silêncio em um local como esse poderia ser considerado um mau presságio. Qualquer acidente poderia causar uma catástrofe imensurável.

- » **GERADORES RESERVAS:** os Agentes podem usar o Galão de Diesel para abastecer os geradores e fazer um teste estendido de Tecnologia (DT 18), onde precisam de três sucessos. Com isso, conseguem ligar as máquinas e religar a energia local.
- » Há um alçapão que leva para os Painéis Elétricos, mas ele só pode ser destrancado pelo outro lado.

ITENS-CHAVE: nenhum.

14. SALA DE OPERAÇÕES

PRÉ-REQUISITO: RESTAURAR A ENERGIA
OU ACESSAR OS DUTOS [C]

Painéis de controle tomam conta das mesas e alcançam algumas partes das paredes. Diversos monitores exibem gráficos que registram o desempenho das máquinas na fábrica. Um corpo morto ocupa o centro da sala.

- » A porta da sala possui uma tranca eletrônica desligada, mas travada.

► **INSTALAR FUSÍVEIS:** a tranca é ligada e pode ser aberta normalmente.

- » Há um painel elétrico instalado na parede com um aviso em sua tampa, escrito "Apenas pessoal autorizado. Não desligue a energia enquanto o guindaste estiver em operação".

► **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** um bilhete no chão afirma que a corrente do painel é de 50A (evidência 5).

► **INSTALAR FUSÍVEIS:** os controles da sala são acionados e o guindaste da linha de produção é ligado (veja O Guindaste, página 46).

ITENS-CHAVE: nenhum.

15. SALA DE MÁQUINAS

PRÉ-REQUISITO: VOLANTE DE VÁLVULA

O local é marcado pelo calor intenso gerado pelo maquinário. As tubulações e válvulas são o que fazem a fábrica funcionar e o assobio constante dos canos é prova de que tudo está operando normalmente.

O corredor que leva à sala está bloqueado por jatos de ar altamente pressurizados. Se o grupo tiver um Volante de Válvula, pode fechar os registros da tubulação e entrar no cômodo, onde Ernesto se encontra (veja a seção Reencontro na página 54).

ITENS-CHAVE: nenhum.

16. ARMAZÉM

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU DESTRANCAR POR FORA

O local é repleto de peças e ferramentas para a manutenção do maquinário da linha de produção. Tudo está organizado em caixas rotuladas para facilitar o trabalho dos membros.

- » **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** abrindo uma caixa com o rótulo "Manutenção Elétrica", os Agentes encontram alguns Fusíveis.

- » Um alçapão leva para a Sala de Ferramentas, mas só pode ser destrancado pelo outro lado.

ITENS-CHAVE: Conjunto de engrenagens.

OPCIONAL: FREDERICO MORTO

Se não chegar a tempo (de acordo com o Cronômetro - página 18), a equipe encontra Frederico morto na Sala de Operações.

- ♦ O braço decepado ao lado do corpo basta para compreender a causa de morte.
- ♦ **Investigação (DT 15):** é possível retirar o Gancho Retrátil do braço.

RELATO DE FREDERICO

Frederico saiu do Almoxarifado para ver o que eram os barulhos, encontrou um colega ferido e o levou até a Sala de Operações. Ele disse que Matteo estava atacando todos descontroladamente. Frederico diz aos Agentes que deveriam matá-lo, dando a entender que nunca gostou de Matteo.

$$I_D = \frac{V_{DS}}{r_{DS}} \quad r_{DS} = \frac{V_P^2}{2I_{DS}(V_{GS} - V_P)}$$

CONJUNTO DE ENGRENAGENS

Um par de engrenagens ligadas por uma corrente dentada. Pode ser usado para substituir peças defeituosas.



17. OFICINA GERAL

PRÉ-REQUISITO: NENHUM

GÁS TÓXICO

Onde seriam feitos consertos de equipamento dos frigoríficos Leone, os membros da organização usam como sala de reparos para mecanismos defeituosos. O cheiro de óleo e graxa predomina no local e diversos instrumentos estão pendurados pelas paredes. A sala seria perfeitamente normal, mas algumas coisas parecem fora do lugar. Uma cadeira jogada no chão e ferramentas largadas na bancada de trabalho indicam que alguém provavelmente abandonou o serviço às pressas.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16):** é possível encontrar um revólver de calibre grosso descarregado pendurado na parede em meio a diversas ferramentas. Além disso, há 1d6 munições de calibre grosso.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** em meio a algumas ferramentas numa bancada, há um Filtro de Gás.

Caso Toni ainda esteja vivo (de acordo com o Cronômetro - página 18) quando a equipe alcançar a Oficina Geral, ele pode contar o que sabe dos acontecimentos da noite.

ITENS-CHAVE: Pólvora e Pé de Cabra.

PÉ DE CABRA

Um pé de cabra de haste vermelha. Pode ser usado para abrir algumas portas, armários e gavetas.



RELATO DE TONI

Ele estava consertando o motor de um caminhão da fábrica e, por conta do seu abafador de ruído, não ouviu nada de estranho acontecendo. Assim que percebe que a situação é séria, Toni e se dispõe a ajudar de todas as formas que puder.

18. GARAGEM DE CAMINHÕES

PRÉ-REQUISITO: NENHUM OU MANIVELA

Um espaço amplo para os veículos de carga. Não há muito além de alguns pneus para reposição e ferramentas básicas caso seja necessário fazer a manutenção de um dos caminhões.

» **PERCEPÇÃO (DT 15):** A porta para o Depósito da Garagem está acorrentada. Seria necessário usar um corta-vergalhão para abri-la.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16):** O portão externo poderia ser aberto com uma manivela.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** dentro do caminhão estacionado, há um pacote com 4 cartuchos.

ITENS-CHAVE: nenhum.

19. DEPÓSITO DA GARAGEM

PRÉ-REQUISITO: CORTA-VERGALHÃO

Uma pequena sala para armazenar material. As gôndolas em frente às paredes estão cheias de peças prontas para serem usadas.

ITENS-CHAVE: Volante e Galão de Diesel.



GALÃO DE DIESEL

Um galão vermelho, marcado com um "X", cheio de combustível.

VOLANTE DE VÁLVULA

Pode ser usado para abrir ou fechar registros de tubulações industriais.



2º ANDAR

20. PASSARELAS

PRÉ-REQUISITO: NENHUM

Estreitos corredores suspensos de metal enferrujado e com sinais claros de desgaste.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** Um corpo escondido em um dos cantos da passarela segura uma pequena bolsa de primeiros socorros, contendo 2 cicatrizantes.

ITENS-CHAVE: nenhum.

IN LOCO: PASSARELAS

As passarelas suspensas dão visão para toda a Linha de Produção e Estoque no térreo. Apesar de não ser uma altura exorbitante, andar pelas placas de metal não é exatamente seguro. Ela apresentam diversos sinais de desgaste, parecem que ninguém as limpa há anos, e estão todas enferrujadas. O som dos passos é engolido pelo ranger do metal conforme a equipe avança. Os trechos severamente danificados oferecem alto risco para quem tiver coragem de passar por eles e indicam que, o que quer que seja a criatura que está destruindo a fábrica aos poucos, passou por aqui.

21. DEPÓSITO DE LIMPEZA

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [D]

Uma sala apertada com estantes cheias de produtos de limpeza, panos, baldes e outros materiais de higienização. No fundo da sala, um grande tanque com duas torneiras permite a lavagem do material usado pelos membros.

ITENS-CHAVE: Escada Móvel.

ESCADA MÓVEL

Uma escada de metal dobrável que pode ser usada para acessar o 2º andar do escritório sem testes para escalar.



22. PAINÉIS ELÉTRICOS

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [D]

Um corredor estreito com diversos painéis elétricos alinhados na parede. Ao final da sala, um quadrado amarelo indica a presença de um alçapão.

Depois da queda de Energia, alguns sistemas elétricos foram queimados e várias fiações ficaram expostas, emitindo faíscas próximas da porta da sala. Sempre que um Agente tenta entrar no local, ele sofre 1d8 pontos de dano de Eletricidade (Fortitude DT 18 reduz dano à metade). É possível consertar as fiações com três sucessos em um teste de Tecnologia (DT 20).

» É possível abrir o alçapão que dá acesso à Sala do Gerador e descer a escada retrátil.

» **INVESTIGAÇÃO OU TECNOLOGIA (DT 17):** lendo com atenção um esquema de um mapa elétrico pendurado na parede da sala, os Agentes descobrem que o painel separado na Enfermaria precisa de 30A para funcionar.

» Existem vários painéis elétricos na sala, cada um para setores diferentes da sede, mas com fusíveis e fiações queimadas. Os painéis da Sala de Inspeção, Estoque, Oficina de Armas e Sala de Operações não estão com nenhum dano no sistema, mas possuem fusíveis queimados, que podem ser retirados para que novos sejam instalados.

► **INSTALAR FUSÍVEIS (SALA DE INSPEÇÃO):** os computadores são religados e as câmeras podem ser acessadas novamente.

► **INSTALAR FUSÍVEIS (ESTOQUE):** o interruptor do portão é ligado e ele pode ser levantado pelos Agentes.

► **INSTALAR FUSÍVEIS (OFICINA DE ARMAS):** a tranca eletrônica da porta é ligada e a sala pode ser aberta normalmente.

► **INSTALAR FUSÍVEIS (SALA DE OPERAÇÕES):** a tranca eletrônica da porta é ligada e a sala pode ser aberta normalmente.

ITENS-CHAVE: nenhum.

23. SALA DE INSPEÇÃO

PRÉ-REQUISITO: RESTAURAR A ENERGIA, DESCER A PONTE OU ACESSAR OS DUTOS [D]

Uma área dedicada ao monitoramento das atividades da fábrica. Diversos televisores mostram locais da sede em tempo real.

» **MONITORES:** Os Agentes conseguem olhar as câmeras e acompanhar em tempo real a posição do Ciborgue. Após a queda de energia, fusíveis precisam ser instalados na Sala de Painéis elétricos para que elas voltem a funcionar.

Se o grupo chegar nessa sala antes de resgatar Ernesto, encontram Ulisses vivo e podem levá-lo até a enfermaria para curar suas feridas. Depois, ele não corre mais risco de vida e pode ajudar o grupo observando as câmeras e comunicando-se via rádio ou acompanhando os Agentes (página 24). Do contrário, veja a seção “Opcional: Ulisses Morto”.

ITENS-CHAVE: nenhum.

RELATO DE ULISSES

Ulisses estava na Área de Lazer quando ouviu gritos abafados e viu Alessia correndo desorientada. Depois de ajudá-la a se esconder, ele foi atacado por uma criatura humanoide de fisionomia e mecanismos assustadoramente semelhantes aos de Matteo. Por sorte, ele conseguiu escapar, fugiu até a Sala de Inspeção para acompanhar sua movimentação nas câmeras e tentou contato com a guarita.

24. SALA DE FERRAMENTAS

PRÉ-REQUISITO: CORTA-VERGALHÃO OU DESTRANCAR POR DENTRO

As paredes estão cobertas por armários cheios de ferramentas. Há várias do mesmo tipo para garantir que todos os membros possam trabalhar simultaneamente, sem ter que revezar.

» É possível abrir o alçapão que dá acesso ao Armazém e descer a escada retrátil.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** em um dos armários, é possível encontrar fusíveis jogados no fundo, atrás de ferramentas empilhadas.

ITENS-CHAVE: Manivela e Pé de cabra.

25. SETOR QUÍMICO

PRÉ-REQUISITO: CHAVE DE SEGURANÇA INDUSTRIAL

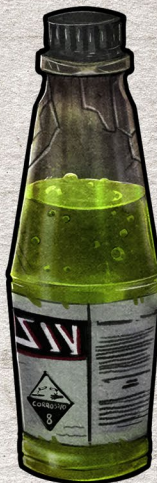
Local dedicado ao armazenamento de substâncias inflamáveis, ácidas e químicas em geral. Diversos barris e tanques rotulados podem ser encontrados ao redor da sala.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16):** há uma Máscara de Gás Industrial em um suporte na parede.

» Há um painel elétrico ao lado de um armário com uma trava eletrônica desligada, mas travada.

► **INSTALAR FUSÍVEIS:** a tranca é ativada e o armário de metal pode ser aberto ao pressionar um botão de segurança. Dentro dele, há um Composto Corrosivo e duas granadas, sendo uma de fragmentação e outra incendiária, tendo aparências semelhantes (ser treinado em Tática permite diferenciá-las).

ITENS-CHAVE: Galão de Diesel e 2 Compostos Corrosivos.



COMPOSTO CORROSIVO

Frasco de vidro com pequenas rachaduras, rotulado e cheio de uma substância corrosiva. Você pode arremessar o composto em um ponto qualquer a alcance Médio, criando uma poça de 3m de raio que dura até o fim da cena. Seres que pisem na área sofrem 2d6 pontos de dano Ácido e ficam Lentos por 1 rodada.

OPCIONAL: ULISSES MORTO

Caso não cheguem a tempo no local (de acordo com o Cronômetro – página 18), os Agentes encontram o corpo morto de Ulisses na Sala de Inspeção.

♦ **Medicina (DT 16):** pela palidez e o sangue ao redor do corpo nota-se que ele morreu de hemorragia.

♦ **Investigação (DT 15):** o Cartão de Acesso Administração está em um dos bolsos.

MANÍVELA

Serve para abrir os portões da fábrica e alguns mecanismos específicos.



26. ESCRITÓRIO DOS MECÂNICOS

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

GÁS TÓXICO

Uma sala com diversos armários que guardam materiais e ferramentas de trabalho. Uma mesa, as cadeiras ao seu redor e o computador em cima dela permitem que os técnicos trabalhem em seus projetos. Em uma das cadeiras, descansa um corpo morto recentemente.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** é possível encontrar um armário trancado com um cadeado dourado.

► **CHAVEIRO DO ULISSES:** ao abri-lo com a chave dourada, revela-se o Leviatã, um artefato de Leonardo da Vinci (Guia II, 90).

» Uma caixinha mecânica parece não abrir por conta de algumas peças defeituosas.

► **CONJUNTO DE ENGRENAGENS:** substituir o mecanismo permite abrir o dispositivo e encontrar as Chaves Hexagonais.

ITENS-CHAVE: Chaves Hexagonais.

27. ESCRITÓRIO DOS ELETRICISTAS

PRÉ-REQUISITO: CARTÃO TECH
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

O local está cheio de protótipos de circuitos elétricos, alguns ainda não finalizados. Abaixo das bancadas de trabalho, encontra-se um **cadáver** de alguém que parecia estar tentando se esconder.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** os Agentes encontram alguns fusíveis empilhados em uma pequena torre em uma das bancadas.

ITENS-CHAVE: Leitor de Cartão, Chave de Segurança Industrial e Alavanca de Eletricidade.

CHAVES HEXAGONAIS

Um conjunto de chaves Allen. Pode ser usado para apertar ou afrouxar parafusos.



28. SALA DE PLANEJAMENTOS

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

GÁS TÓXICO

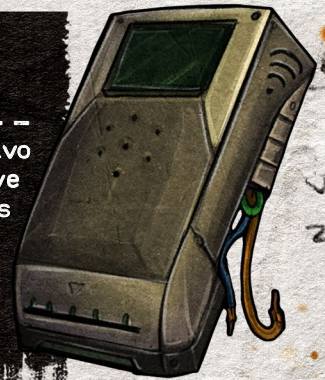
O local é preenchido por duas grandes mesas rodeadas por cadeiras onde os membros costumam realizar as reuniões mais importantes. Ela também serve como um lugar mais silencioso para discutir projetos. Um **cadáver** se encontra encostado na parede.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** em uma mochila em cima de uma das mesas, há algumas ferramentas e um pacote com fusíveis novos.

ITENS-CHAVE: nenhum.

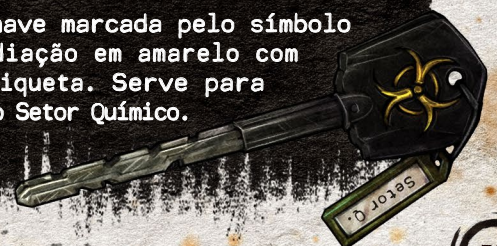
LEITOR DE CARTÃO

Um pequeno dispositivo eletrônico que serve para ler os cartões de acesso. Parece ser uma peça reserva para casos de necessidade.



CHAVE DE SEGURANÇA INDUSTRIAL

Uma chave marcada pelo símbolo de radiação em amarelo com uma etiqueta. Serve para abrir o Setor Químico.



29. OFICINAS DA SOCIEDADE

PRÉ-REQUISITO: CARTÃO TECH
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

Um espaço amplo com diversas mesas de trabalho onde os membros da Sociedade podem construir seus mecanismos, desenhar projetos, testar ideias e afins. As mesas são separadas por finas paredes que garantem certa privacidade para que cada um possa trabalhar sem muitas distrações. Esse é o local mais bagunçado de toda a fábrica e há pertences de todos espalhados pelas mesas e prateleiras nas paredes.

Se chegarem na sala antes da terceira volta do Ciborgue, a equipe encontra Alessia viva. Ela está desorientada e pode ser tranquilizada com um teste de Diplomacia (DT 20). Com um sucesso, ela pode revelar o que presenciou.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16):** é possível ver um corpo caído em meio a algumas mesas. Nele, os Agentes encontram um alimento energético.

ITENS-CHAVE: Ferramentas de Precisão.

FERRAMENTAS DE PRECISÃO

Uma maleta cheia de pequenas ferramentas geralmente usadas para trabalhos minuciosos. Chiara costuma usá-las para fazer reparos em seu Pássaro do Tempo.



RELATO DE ALESSIA

Matteo chamou alguns colegas ao Escritório Administrativo para mostrar algo. Ele tirou do bolso um aparato cilíndrico que Alessia nunca tinha visto. Chiara disse que aquilo não era uma boa ideia e pediu para ele guardar o objeto, mas Matteo estava entretido com o mecanismo e não atendeu aos protestos. Alessia o questionou sobre o aparelho, mas não teve resposta. De repente, o objeto explodiu, queimando e cegando-a por um tempo. Ela ouviu gritos e, assustada, fugiu sem saber o que houve.

IN LOCO: OFICINAS DA SOCIEDADE

É triste ver este local dessa forma. Antes tão cheio de vida, sempre cheio de pessoas trabalhando, andando de um lado por outro em busca de peças e ferramentas, trabalhando em seus projetos; agora silencioso e em ruínas. Todos os mecanismos, com suas pequenas peças delicadas, estão no chão em pedaços. Este ambiente, o alicerce da Sociedade da Vinci, onde os membros põem seu coração todos os dias, foi violado. A perda é grande demais e pesa o ar ao redor dos Agentes.

30. OFICINA DE ARMAS

PRÉ-REQUISITO: RESTAURAR A ENERGIA
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

A sala está repleta de armas, ferramentas e munição. Todo tipo de mecanismo ofensivo é construído, alterado e reparado neste ambiente.

» A porta da sala possui uma tranca eletrônica desligada, mas travada.

► **INSTALAR FUSÍVEIS:** a tranca é ligada e pode ser aberta normalmente.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 16):** em uma bancada, é possível encontrar 4 balas longas e acessórios de manuseio rápido, que podem aplicar a modificação tática em uma arma a critério dos Agentes.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** em meio a algumas placas de circuito, o Agente encontra o Rastreador do Ciborgue.

ITENS-CHAVE: nenhum.

OPCIONAL: ALESSIA MORTA

Caso não cheguem a tempo no local (de acordo com o Cronômetro - página 18), os Agentes encontram o corpo morto de Alessia nas Oficinas da Sociedade.

♦ **Medicina (DT 16):** a enorme deformação no crânio indica que Alessia provavelmente morreu ao ter sua cabeça esmagada contra o chão.

♦ **Investigação (DT 15):** a equipe encontra um Cartão TECH no bolso do cadáver.

31. ARSENAL

PRÉ-REQUISITO: CORTA-VERGALHÃO
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

Esta sala é onde todas as armas da Sociedade da Vinci são guardadas. Além disso, existem peças de armadura e mecanismos defensivos.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** há um rifle de caça e uma pistola em um armário de armas.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 22):** há uma mira laser e um silenciador numa maleta, que podem modificar uma arma à escolha dos Agentes.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** alguns papéis explicam sobre cartuchos de lança-granadas (evidência 6).

ITENS-CHAVE: corpo do lança-granadas.

32. SALA DE OCULTISMO

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

A sala escura está completamente revirada. Tomos desgastados, componentes ritualísticos e objetos antigos estão espalhados pelo chão, derrubados de prateleiras, mesas e gavetas.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** em meio a objetos quebrados, é possível encontrar um componente ritualístico de cada elemento na mesa.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** há um catalisador ritualístico perturbador caído em frente a uma prateleira quebrada.

ITENS-CHAVE: nenhum.

33. SALA DE REUNIÕES

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

Uma grande mesa oval rodeada de cadeiras acolchoadas ocupa o centro da sala. A cortina fechada bloqueia qualquer iluminação externa e um projetor se encontra no canto do local.

» Se a energia no prédio estiver ativa, os Agentes podem assistir ao vídeo do microfilme pelo projetor. Na gravação, dois adolescentes mexem em um mecanismo enquanto uma voz feminina infantil alerta sobre o perigo da brincadeira. O vídeo corta quando aquilo explode na mão dos meninos.

ITENS-CHAVE: nenhum.

34. ARQUIVOS II

PRÉ-REQUISITO: NENHUM
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

Diferente da sala de arquivos do andar debaixo, esse cômodo foi completamente revirado. Alguns gabinetes estão quebrados e o chão está coberto de pastas e papéis rasgados.

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** é possível encontrar uma planta amassada dos dutos de ventilação da sede em meio aos escombros.

ITENS-CHAVE: nenhum.

35. ESCRITÓRIO DO LORENZO

PRÉ-REQUISITO: CHAVE DA SOCIEDADE
OU ACESSAR OS DUTOS [E]

O único escritório no segundo andar é uma sala confortável, decorada com sofá, mesa de centro e um tapete, acompanhados de uma grande pintura. Dezenas de livros ocupam as estantes e um cofre robusto se encontra no canto mais escuro do local.

É possível, com a ajuda de Chiara, abrir o cofre de Lorenzo para pegar os manuscritos de da Vinci. Para isso, os Agentes devem agir sob a falsa pretensão de salvar Matteo dos efeitos do Criptex. Mas, é preciso convencer Chiara de que os conteúdos do cofre podem ajudar (Diplomacia DT 19). Com isso, ela abrirá o cofre, mas sem revelar a senha para eles.

» **COFRE DE LORENZO:** usando a senha 25-04-19-97, o cofre abre. Nele há algumas cartas (evidência 7), um relógio de bolso antigo, uma foto de família (Lorenzo parece ter 7 anos e seu corpo intacto) e o conjunto de manuscritos de da Vinci, "Il Meccanismo della Realtà".

» **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** há uma estante atrás da escrivaninha. Role 1d6 para definir o item-chave encontrado, de acordo com a tabela abaixo:

ITENS-CHAVE: Il Meccanismo della Realtà.

1	Chave Reserva do Almoxarifado
2	Chave de Segurança Industrial
3	Um cartão aleatório
4	Conjunto de Engrenagens
5	Leitor de Cartão
6	Fusíveis

REENCONTRO

Depois de usar o volante da válvula para fechar o registro do duto de gás, a equipe consegue atravessar o corredor e alcançar a Sala de Máquinas. Pela pequena janela na porta reforçada, é possível ver Ernesto no chão escorado em parte da tubulação, ferido. Se tentarem abri-la, os Agentes descobrem que ela está trancada.

Ao ver seus colegas, Ernesto se levanta com esforço e gira a escotilha, destrancando a porta. Depois que todos entram, ele pede ajuda para fechá-la novamente. Seu estado de saúde depende do tempo de jogo passado de acordo com a tabela abaixo.

MOMENTO	ESTADO DE ERNESTO
Ciborgue completou até 1 volta	<i>Machucado</i>
Ciborgue completou até 2 voltas	<i>Morrendo, 3 rodadas restantes</i>
Ciborgue completou até 3 voltas	<i>Morrendo, 1 rodada restante</i>

Desta forma, os Agentes podem levar Ernesto à Enfermaria caso ele esteja *Machucado* ou fugir da sede o mais rápido possível para escapar da criatura. No entanto, antes que possam sair da sala, o Ciborgue Mecânico começa a quebrar as portas principais da sala, que estão barricadas.

Ele consegue entrar na sala em 4 rodadas e, se a equipe ainda estiver lá, inicia-se um combate ou uma cena de perseguição, dependendo do que os jogadores decidirem fazer.

A partir desse ponto, a criatura começa a caçar os Agentes, independentemente de onde estejam. Caso desejem abandonar a missão e fugir, todas as portas de saída (com exceção da presente na Recepção) são reforçadas, portanto basta trancá-las para que o Ciborgue não seja capaz de seguir o grupo. De forma

similar, basta fechar os portões presentes no Estoque e na Garagem de Caminhões para impedir que a criatura saia do prédio. O único local seguro a partir desse momento é na enfermaria que também tem portas reforçadas.

Conversando com Ernesto a qualquer momento, a equipe pode descobrir o seguinte:

RELATO DE ERNESTO

Matteo chamou Chiara, Alessia e Ernesto para mostrar algo "incrível". Ele tirou de seu bolso o Criptex de Leonardo da Vinci e começou a divagar sobre a importância do artefato para a Sociedade enquanto brincava com o dispositivo. Chiara protestou, mas Matteo não deu atenção.

Ernesto apenas observou, imóvel, abalado por finalmente estar em frente ao que tanto buscou nos últimos meses. Alessia parecia não saber do que se tratava e fazia perguntas a Matteo, que seguia explorando as possíveis combinações do Criptex. Em meio a questionamentos e discordâncias, ele ativou o mecanismo de confirmação da senha acidentalmente.

O Criptex explodiu em luz, eletricidade e algo mais, elevando-se no ar. Bianca, o Pássaro do Tempo de Chiara, foi atingida por um raio e foi ao chão instantaneamente, paralisando Chiara onde estava, enquanto Alessia parecia ter sido queimada pela luz que o objeto emanava. Alguns objetos foram destruídos na explosão e Ernesto foi vítima dos estilhaços. Suas feridas não foram muito sérias, mas a perda de sangue o enfraqueceu.

Enquanto seus colegas eram atingidos de todos os lados, Matteo sofreu as consequências de brincar com o Criptex. O artefato o transformou no Ciborgue Mecânico, que começou a atacar todos sem pensar duas vezes. Ernesto ligou para seus colegas, mas foi interrompido por um golpe da criatura. Ele fugiu e se escondeu na Sala de Máquinas, onde já havia encontrado a equipe para discutir assuntos confidenciais. Depois de barricar as portas duplas que davam acesso à Linha de Produção, ele aguardou o resgate.

DERROTANDO O CIBORGUE

Existem diversas formas de derrotar o Ciborgue Mecânico que podem se enquadrar em duas opções mutuamente exclusivas (ou seja, não ocorrem ao mesmo tempo): matar a criatura ou salvar Matteo.

Há vários recursos no cenário que permitem que a equipe enfrente o Ciborgue de forma mais justa, como, por exemplo, o Composto Corrosivo e o Lança-Granadas com os Cartuchos Ácidos. Matar a criatura significa condenar Matteo à morte, então os Agentes devem considerar suas opções e circunstâncias antes de tomar uma decisão da qual possam se arrepender.

Alternativamente, é possível salvá-lo de duas maneiras: usando o ritual Libertar do Horror, presente no volume Il Meccanismo della Realtà, ou resolvendo seu Enigma de Medo. Assim, a influência de Conhecimento em Matteo cessa e o homem recupera o controle. No entanto, seu corpo sofreu danos severos enquanto estava sob a influência do Criptex e ele precisa de cuidados médicos imediatos (de acordo com o Enigma de Medo) antes de retomar sua vida normalmente.



O CRIPTEX E OS MANUSCRITOS

Tendo derrotado o Ciborgue Mecânico de uma forma ou de outra, o Criptex se desprende do corpo de Matteo e o grupo pode pegá-lo.

Chiara sabe que o artefato pertence a Lorenzo, então é necessário roubá-lo em um momento que elas não estejam por perto. Caso tentem recolher o Criptex na frente dela, será necessário um teste de Furtividade (DT 19). Uma falha pode arruinar os planos dos Agentes. Chiara teria muitas perguntas e poderia até mesmo tentar recuperá-lo à força.

Os demais membros da Sociedade não questionam a equipe se virem os Agentes pegando o artefato, mas provavelmente fariam a respeito disso com outras pessoas posteriormente e poderiam arruinar o disfarce do grupo.

Similarmente, se o grupo tomar posse de

Il Meccanismo della Realtà com a ajuda de Chiara e não o devolver, ela saberá que a equipe é responsável pelo seu desaparecimento. Para evitar contratempos, é possível roubar apenas a página com a combinação, anotar as letras em algum lugar ou, caso o grupo esteja disposto a tomar medidas mais extremas, eliminar a testemunha.

No volume, os Agentes encontram as três últimas letras da combinação do Criptex: "INA".

CONCLUSÃO

Ernesto envia um relatório ao AC sobre o sucesso da missão. Aos poucos, os Agentes são convocados individualmente para uma pequena cidade costeira. O intervalo de tempo entre as saídas é considerável para evitar a suspeita dos membros da Sociedade da Vinci.

Seis meses depois, o grupo é reunido e uma representante do AC os questiona sobre as minúcias que poderiam ter ficado de fora do relatório final. Assim, os Agentes descobrem que os superiores já conheciam dois dos três caracteres da combinação do Criptex que encontraram. Ainda assim, a posse do Criptex já é uma grande vitória.

Ao fim do interrogatório, a representante dispensa a equipe, informando cada membro para onde deveria ir e que o AC entraria em contato assim que tivesse uma nova missão. Cada Agente é despachado para um continente diferente.

Na tabela ao lado estão especificadas as consequências mecânicas de certas ações dos Agentes durante a missão.

AÇÃO

CONSEQUÊNCIA

Salvar NPC

+2PP por
NPC salvo

Não salvar Ernesto

-5PP

Roubar o Criptex de
Leonardo da Vinci

+5PP

Obter as 3 letras da com-
binação nos manuscritos

+8PP

POSSÍVEIS GANCHOS

Com as informações reunidas durante a missão, os Agentes podem seguir investigando posteriormente e embarcar em novas missões. Os possíveis ganchos de O Código da Vinci são:

- » O passado de Lorenzo (Quem é Eduardo? Qual era sua relação com Lorenzo? Onde Eduardo está hoje? Por que ele sumiu?)
- » O Leviatã (O que é este artefato? O que ele faz? Como Ulisses o encontrou? Por que ele estava escondido por tanto tempo?)
- » O Criptex (Como ele funciona? O que esconde? Onde estão as outras letras? O que o AC quer com o Criptex?)



APÊNDICE: GUIA DO JOGADOR

Este é um guia para ajudar os jogadores a se localizarem na sede da Sociedade da Vinci, considerando que seus personagens já estão familiarizados com o local depois de tanto tempo infiltrados. As salas que não estão listadas abaixo são consideradas autoexplicativas. O mestre deve deixar esse guia disponível para consulta dos jogadores durante as sessões de jogo.

TÉRREO

4) ESCRITÓRIO DE VENDAS: cômodo fachada onde é feito o atendimento aos clientes da fábrica. Atualmente, é usado por Ernesto.

5) ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO: cômodo de fachada onde são resolvidas questões administrativas menores da fábrica. Atualmente, é usado por Chiara.

7) ESCRITÓRIO DE CONTABILIDADE: cômodo de fachada onde são resolvidas questões econômicas da fábrica. Atualmente, é usado por Ulisses.

6) ARQUIVOS: espaço usado para armazenar documentos importantes, tanto da empresa de fachada quanto da Sociedade da Vinci.

9) ALMOXARIFADO: local reservado para o armazenamento de materiais e equipamentos cuja entrada e saída deve ser registrada.

10) VESTIÁRIO: espaço onde os membros da Sociedade guardam seus pertences pessoais e se trocam antes e depois de trabalhar.

13) SALA DO GERADOR: lugar onde ficam os geradores da fábrica.

14) SALA DE OPERAÇÕES: usada para o controle de operações maiores da fábrica.

15) SALA DE MÁQUINAS: espaço onde fica o maquinário pesado que não faz parte da Linha de Produção, como válvulas de gás, aquecedores e afins.

16) ARMAZÉM: local reservado para o armazenamento de peças de reposição do maquinário da Linha de Produção.

17) OFICINA GERAL: espaço onde os membros da Sociedade podem fazer reparos em suas criações e nos frigoríficos.

19) DEPÓSITO DA GARAGEM: local reservado para o armazenamento de ferramentas e peças para a Oficina Geral.

2º ANDAR

22) PAINÉIS ELÉTRICOS: sala onde ficam os painéis que controlam a energia elétrica distribuída pela fábrica.

23) SALA DE INSPEÇÃO: espaço onde os membros da Sociedade podem monitorar a atividade na fábrica.

25) SETOR QUÍMICO: local reservado para o armazenamento de substâncias tóxicas, inflamáveis e corrosivas geralmente usadas no desenvolvimento de armas ou em munições.

26) ESCRITÓRIO DOS MECÂNICOS: local reservado para trabalhos mecânicos mais elaborados que requerem equipamentos específicos.

27) ESCRITÓRIO DOS ELETRICISTAS: local reservado para trabalhos envolvendo energia elétrica (majoritariamente para manutenção da fábrica e questões dos produtos da empresa de fachada).

28) SALA DE PLANEJAMENTOS: espaço onde os membros da Sociedade podem se reunir para discutir em grupo sobre suas missões ou trabalhar em projetos maiores.

29) OFICINAS DA SOCIEDADE: espaço onde qualquer membro pode trabalhar em seus projetos, testar ideias e construir mecanismos.

30) OFICINA DE ARMAS: sala onde são construídas e reparadas as armas.

31) ARSENAL: sala onde fica guardado todo tipo de armamento e munição. É necessário passar pela Oficina de Armas para acessar essa sala.

35) ESCRITÓRIO DO LORENZO: cômodo de fachada onde o "gerente" da fábrica trabalha. A equipe suspeita que é possível que a combinação do Criptex esteja escondida em algum lugar aqui.

ZUMBIS MECÂNICOS

A influência do Conhecimento que envolve o Criptex transformou Matteo em uma criatura terrível quando ele mexeu com o que não devia. No entanto, ele não foi o único que sofreu as consequências de sua imprudência. O Outro Lado toma conta da fábrica enquanto o Ciborgue Mecânico vaga pelos corredores, controlando os corpos das vítimas que a criatura deixou para trás.

Os mecanismos e aprimoramentos corporais que esses cadáveres tinham em vida são afetados pelo Paranormal, que os transforma em Zumbis Mecânicos certo tempo depois de entrarem em contato com a aura de Conhecimento do Criptex. Sob as rédeas do Outro Lado, eles atacam os sobreviventes na fábrica assim como o Ciborgue, mas não chegam perto de ter sua capacidade destrutiva. A ligação entre a criatura gerada de Matteo e os Zumbis é de dependência; uma vez que o Criptex for desativado (derrotando o Ciborgue), todos os Zumbis “desligam”.

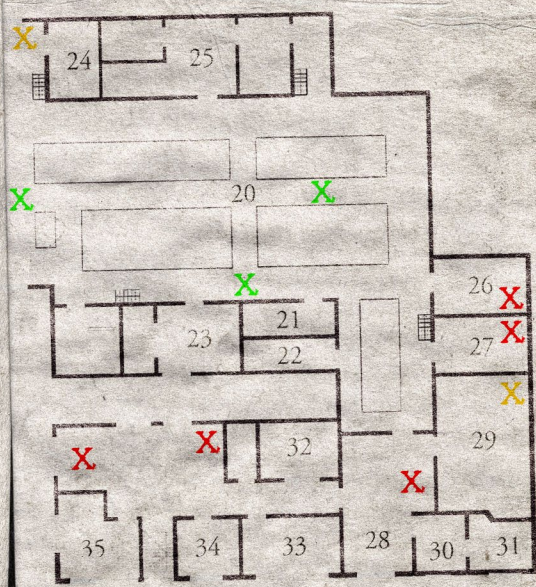
Como descrito na habilidade Evolução Autônoma, na página seguinte, os corpos e mecanismos dessas criaturas ficam para trás quando morrem; entretanto, o Paranormal já influenciou suas aparências. A forma por meio da qual o Ciborgue é derrotado define o estado final desses corpos. Se a equipe matar a criatura, os cadáveres mantêm o aspecto corrompido que o Outro Lado impôs sobre eles. Caso Matteo seja salvo, a aparência original das vítimas é restaurada, mas mantêm-se as feridas que causaram suas mortes a princípio. Desta forma, elas podem ser enterradas ou cremadas de forma convencional, permitindo que seus entes queridos lhe deem uma despedida digna.

A tabela abaixo aponta os locais do prédio onde encontram-se cadáveres de membros da Sociedade. Os “Corpos Mortos” são de pessoas sem modificações corporais que não se transformarão em criaturas durante o cenário. Os “Zumbis Fixos” e “Zumbis Opcionais” são de trabalhadores com alguma prótese que será afetada pelo Paranormal ao longo da missão, diferenciando-se pelo fato de que os opcionais são uma possibilidade de ameaça extra que o Mestre determina se estará no mapa ou não.

Sede da Sociedade da Vinci - Térreo



Sede da Sociedade - 2º Andar



X ZUMBIS FIXOS

X CORPOS MORTOS

X ZUMBIS OPCIONAIS

ZUMBI MECÂNICO VD20

AMEAÇA DE ENERGIA

CONHECIMENTO

CRIATURA ♦ MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 12 ♦ 2d6 Mental ♦ NEX 30%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 1 $\otimes$
INICIATIVA 2 $\otimes$ +5
Visão na Penumbra

DEFESA 20

FORTITUDE 1 $\otimes$ +5
REFLEXOS 2 $\otimes$ +5
VONTADE 1 $\otimes$

PONTOS DE VIDA 50 | 25 machucado

RESISTÊNCIAS Perfuração e Corte 5,
Energia 10

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

2

AGI

3

FOR

1

INT

1

PRE

1

VIG

DESLOCAMENTO 6m | 4□

EVOLUÇÃO AUTÔNOMA

Ao morrer, o corpo e peças do Zumbi Mecânico ficam no chão e o Paranormal abandona seu corpo sem modificações visíveis. Caso outro Zumbi se aproxime do cadáver, ele pode usar uma ação padrão para desmontar a carcaça e se consertar, recuperando 25 PVs e recebendo +1 em testes de ataque e rolagens de dano com seus Punhos de Cobre.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PUNHOS DE COBRE *Corpo a corpo x2*
TESTE 3 $\otimes$ +5 | **DANO** 1d6+3 Impacto

REAÇÃO ♦ BOMBEAR GÁS

Ao sofrer dano, o Zumbi Mecânico bombeia gás furiosamente para seus mecanismos, recebendo +1 nas rolagens de dano de seus Punhos de Cobre e aumentando seu deslocamento em 1,5m. Ele perde todos os bônus desta habilidade no final de seus turnos, ou caso erre um ataque de Punhos de Cobre.



CIBORGUE MECÂNICO Vd60

AMEAÇA DE ENERGIA

CONHECIMENTO ♦ **SANGUE**

MEDO ♦ PESSOA (CRIATURA) ♦ GRANDE

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 2d20+10

INICIATIVA 3d20+12

Visão no Escuro

DEFESA 20

FORTITUDE 2d20+5

REFLEXOS 3d20+10

VONTADE 2d20

PONTOS DE VIDA 170 85 machucado

IMUNIDADES Dano e efeitos de Energia, condições de sentidos

RESISTÊNCIAS Balístico, Corte, Impacto e Perfuração 5

VULNERABILIDADES Conhecimento e Ácido

ATRIBUTOS

3

AGI

2

FOR

3

INT

2

PRE

2

VIG

DESLOCAMENTO 9m 6□

RESQUÍCIO DE HUMANIDADE

O Ciborgue possui um corpo humano inconsciente dentro de si cuja alma luta para se libertar. Um personagem que se comunicar com o humano pode tentar despertá-lo momentaneamente. Ele deve fazer um teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Medicina, Profissão (Psicólogo) ou Religião, a critério do Mestre, de acordo com o que for dito (DT 13 + 2 por teste anterior). Se passar, o Ciborgue sofre, durante a rodada, -2 em testes e perde 1d6 na contagem da habilidade RPM. Essa ação só pode ser feita uma vez por rodada.



RPM

O corpo do Ciborgue Mecânico é alimentado por um poderoso motor no centro de seu tórax, que rotaciona, gerando energia, e fornece cada vez mais força para ele. No início de cada um de seus turnos, role 1d6 e some os resultados. Quando alcançar um total específico, o Ciborgue recebe um bônus (de acordo com a tabela abaixo) e pode usar as ações específicas desta rotação.

Quando sofre um acerto crítico, fica *Caído* ou sofre 25 ou mais pontos de dano de impacto ou Conhecimento em um único ataque, a contagem das somas reinicia em 0 no início do próximo turno do Ciborgue. Por fim, quando realiza um acerto crítico ou deixa um ser *Machucado*, a criatura rola +1d3+1 adicional no acúmulo de rotações no seu próximo turno.

NÚMERO DE ROTAÇÕES

BÔNUS FORNECIDOS

6	O Ciborgue bufa vapor. Durante essa rotação, seu deslocamento muda para 12m (8□), e ele pode usar as ações Lança Chamas e Mandíbula de Aço. Módulo Vapor Filtrado.
14	Gases verdes são expelidos de suas costas. Durante essa rotação, ele recebe Cura Acelerada 10/Conhecimento, aumenta as resistências em +2, e pode usar as ações Corrente Dolosa, Fincar Espinhos e Fumegar Carbono. Além disso, o dado para acumular a rotação muda de 1d6 para 1d6+2. Módulo Vapor Limpo.
26	O motor do Ciborgue vibra, fazendo algumas peças caírem. Durante essa rotação, ele recebe +1 na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano, e pode usar as ações Fuzil Acoplado e Engrenagens Sencientes. Módulo Vapor Puro.
40	O humano desperta, gritando sem parar, e a criatura assume uma forma ainda mais assustadora. Durante a rotação, ele recebe Cura Acelerada 20 (que não pode ultrapassar 50 PV), aumenta as resistências em +5, e pode usar as ações Pneuma, Inflamar Pulmões, e Saltar e Esmagar. Módulo Vapor Superaquecido.

ALIMENTADO PELO VAPOR

Se o Ciborgue for alvo de dano de fogo, ele recebe PV temporários igual a metade do dano causado, recebe +2 em testes de Reflexos durante a rodada e seu deslocamento aumenta em +3m (2□).

ENIGMA DE MEDO

A mente de Matteo está oscilando entre a Realidade e o Outro Lado e lutando para tomar o controle de seu corpo. Para resolver esse problema, ele precisa ouvir as vozes daquele que conhece, ser lembrado de onde ele pertence. Se o Ciborgue sofrer os efeitos da ação Resquícios de Humanidade 4 vezes em uma mesma cena, ele tem seu Enigma de Medo resolvido. Outra abordagem para trazer Matteo de volta é conjurando o ritual Libertar do Horror (página 11) no Ciborgue.

Quando isso acontece, a influência do Conhecimento cessa em Matteo e ele cai *Inconsciente*. Seu corpo está extremamente machucado, à beira da morte.

Após o confronto, é possível tentar salvar Matteo com um teste estendido de Medicina (DT 20) que exige 5 sucessos e cada teste representa 20 minutos de operação. A cada falha durante o teste estendido, Matteo perde 1d6 PV (ele começa com 12 PV). Se chegar a 0, ele morre e causa aos personagens na cena 2d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 20 reduz à metade). Se tiverem sucesso no teste estendido, Matteo é salvo e o alívio faz todos na cena recuperarem 2d6 pontos de sanidade.

VAPOR VIVO

Se o Ciborgue iniciar seu turno com 50 PV ou menos, o humano em seu corpo desperta em um frenesi enlouquecedor e, de dentro de seu maquinário, sai uma nuvem tóxica monstruosa. A criatura avança automaticamente para o Módulo Vapor Superaquecido e a área em alcance longo dele torna-se um *Ambiente Horripilante* ("Sobrevivendo ao Horror", página 87), causando 3 pontos de dano Mental por rodada até o Ciborgue ser derrotado.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PUNHO DE FERRO *Corpo a corpo x2*

TESTE 20+10

DANO 1d8+4 Impacto (Crít 19)

LIVRE ♦ MOTOR PROPULSOR

Se acertar um ataque de Punho de Ferro em um personagem Médio ou menor, o Ciborgue pode tentar agarrá-lo (20+10). No início de seu turno, ele carrega seu punho em uma mola mecânica e arremessa o personagem 1d6x1,5m em uma direção à sua escolha. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de Impacto para cada 1,5m que foi lançada, fica *Caída* e, se atingir algum obstáculo, sofre +2d6 pontos de dano. Se outro ser for atingido, ele sofre o dano dobrado e fica *Caído* (Reflexos DT 16 reduz à metade e evita a condição em ambos os casos). Recarregar custa uma ação de movimento.

MÓDULO VAPOR FILTRADO

PADRÃO ♦ AGREDIR

LANÇA CHAMAS *Distância (Curto)*

TESTE 30+10 | **DANO** 2d12 Fogo

O ATAQUE ATINGE ALVOS EM UM CONE DE 9M E DEIXA-OS EM CHAMAS (REFLEXOS DT 16 EVITA). QUANDO O CIBORGUE USAR ESTA AÇÃO, ROLE 1D20. EM RESULTADOS 1, 10 OU 20, ELE FICA LENTO POR 1D6 RODADAS E IMPEDIDO DE USAR A AÇÃO ATÉ O FIM DA CENA.

REAÇÃO ♦ MANDÍBULA DE AÇO

Uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, o Ciborgue usa sua mandíbula para se defender. Ele rola um teste de Iniciativa oposto ao de Reflexos do agressor. Se vencer, a criatura pode morder a arma ou a proteção do inimigo, causando 2d8 pontos de dano de perfuração. Proteções que sofrem 10 ou mais pontos de dano em um único ataque desta ação ficam danificadas e têm seu bônus na Defesa reduzido à metade.

MÓDULO VAPOR LIMPO

PADRÃO ♦ AGREDIR

CORRENTE DOLOSA *Corpo a Corpo*

TESTE 20+10

DANO 2d6+6 Corte +1d6 Sangue

A CORRENTE DOLOSA PODE ATINGIR UM ALVO EM ATÉ 4,5M MESMO SENDO UM ATAQUE CORPO A CORPO.

LIVRE ♦ FINCAR ESPINHOS

Quando acerta um ataque de Corrente Dolosa, o Ciborgue pode usar a manobra *Derrubar* (20+10). Se for bem-sucedido, ele agarra a vítima automaticamente. Ela sofre 2d6 pontos de dano de perfuração no início de cada turno sob a condição. Quando a criatura troca de módulo, a vítima é solta automaticamente.

MOVIMENTO ♦ FUMEGAR CARBONO

O Ciborgue libera um gás esverdeado que contamina o ambiente. Uma nuvem circular com 3m de raio surge adjacente a ele. A cada rodada, ela aumenta em 3m até atingir o limite de 15m, desaparecendo no início da rodada seguinte. Um personagem que inicie seu turno dentro dessa área sofre 2d6 pontos de dano químico e fica *Enjoado* até que saia dela (Fortitude DT 18 reduz à metade e evita a condição). Ao recarregar a ação, o gás desaparece.

MÓDULO VAPOR PURO

PADRÃO ♦ AGREDIR

FUZIL ACOPLADO *Distância x2 (Médio)*

TESTE 2d20+10 | **DANO** 2d8+4 Balístico

MOVIMENTO ♦ ENGRENAGENS

SENCIENTES

Do corpo do Ciborgue caem dezenas de insetos mecânicos que ocupam uma área de 4x4 quadrados adjacente a ele. Eles agem no turno seguinte ao da criatura, têm deslocamento 15m (10□), Defesa 22, 1 PV, só sofrem dano de Conhecimento e frio e falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência. No início de seus turnos, os insetos podem se mover e realizar uma das ações abaixo. Esta ação recarrega apenas depois de todos os insetos morrerem.

» **DESMONTAR.** Os insetos se aproximam de um alvo adjacente. Ele deve fazer um teste de Reflexos (DT 16) e, se falhar, os insetos mordem a arma que estiver empunhando, que sofre -1 nas rolagens de dano. Eles podem permanecer na arma até que o portador passe no teste, aumentando a penalidade em -1 a cada rodada. Uma arma que acumule -3 (ou -5 para armas amaldiçoadas) se quebra, tornando-se inutilizável.

» **ESCOLTAR.** Os insetos se aproximam do Ciborgue e cobrem o seu corpo. Enquanto estiverem assim e não forem derrotadas, a criatura recebe +2 na Defesa e em suas resistências.

» **PINICAR.** Personagens que iniciem seu turno dentro da área não podem fazer ações que exijam concentração (como usar Furtividade ou conjurar rituais) e sofrem -5 em testes de perícia (Reflexos DT 18 evita ambos os efeitos).

MÓDULO VAPOR SUPERAQUECIDO

PADRÃO ♦ AGREDIR

PNEUMA *Distância x2 (Curto)*

TESTE 3d20+10

DANO 1d8+4 Químico +1d6+2 Energia

LIVRE ♦ INFLAMAR PULMÕES

Se acertar um ataque de Pneuma em um personagem Médio ou menor, o Ciborgue pode tentar agarrá-lo (2d20+10), mesmo que à distância. Se ele for bem sucedido, no início de seu turno, a vítima inala o vapor que exalá da criatura, sofrendo os efeitos de estar imerso em *Fumaça* ("Ordem Paranormal RPG", página 292), mas a DT é 15+1 por teste anterior. O Ciborgue pode manter até dois seres agarrados simultaneamente.

COMPLETA ♦ SALTAR E ESMAGAR

O Ciborgue usa suas pernas mecânicas para saltar em 3m de altura e avançar 18m (12□) e, se aterrissar no mesmo espaço ocupado por um personagem, causa 3d12+5 pontos de dano de Impacto e o deixa *Caído*. Se aterrissar em um espaço desocupado, uma área com 9m de raio ao seu redor sofre um abalo sísmico, causando 2d10+5 pontos de dano de Impacto em todos os seres e objetos livres (que não estejam sendo empunhados ou em equipamentos) na área e os deixa *Caídos* (Reflexos DT 18 reduz à metade e evita a condição em ambos os casos).

Para adicionar um elemento de surpresa, o Mestre pode usar a seguinte ação do Ciborgue em qualquer uma de suas fases. Desta forma, o grupo é obrigado a pensar rápido no momento intenso em que é descoberto pela criatura.

COMPLETA ♦ AVANÇO DESTRUIDOR

Quando a criatura percebe um alvo (seja vê-lo diretamente ou por meio de visibilidade alta), ela pode percorrer até 15m e quebrar uma parede em seu caminho, deixando todos os seres em um raio de 3m dele *Desprevenidos*. Esta ação recarrega após 1 cena.

AGRADECIMENTOS

Somos extremamente gratos a todos os apoiadores, mas as pessoas a seguir acreditaram tanto no potencial do nosso trabalho que foram além e colaboraram financeiramente para que conseguíssemos tirar ideias do papel. Agradecemos, especialmente, os assinantes Relíquias Paranormais por serem parte fundamental da comunidade, interagindo com outros apoiadores e membros da produção, dando feedbacks valiosos e sempre nos incentivando a fazer o melhor.



FELIPE FRIEDRICH (SIGMA)

RELÍQUIA DE MEDO

Por ter financiado parte da ilustração dos Zumbis Mecânicos e idealizado Catarina Garcia, além de sua trilha e origem.

SYD ORION DAHL

RELÍQUIA DE CONHECIMENTO

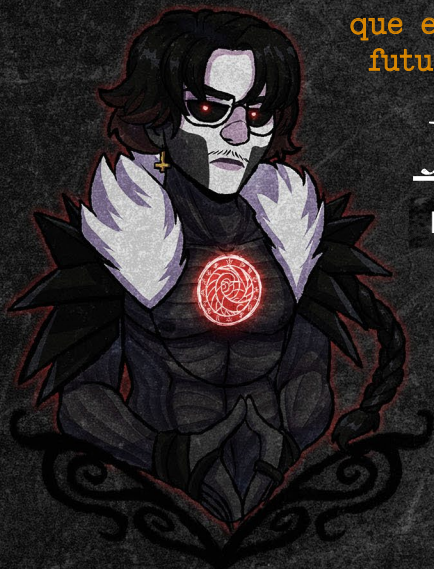
Por ser a ex-portadora da relíquia de Sangue, ter sugerido os rituais Decadência e Nuvem de Cinzas para a mecânica original de Rituais Viscerais, idealizado Alessia Mazza e financiado Akira Quinn e a trilha Focal, que estarão disponíveis em versões futuras do Casos Confidenciais.



JACKAL

RELÍQUIA DE MORTE

Por ter financiado um token de Zumbi Mecânico, além da base das mecânicas de Rituais Viscerais.



FERRETTI

RELÍQUIA DE SANGUE

Por ser o ex-portador da relíquia de Energia, ter financiado a campanha de marketing do Arquivos Confidenciais referente ao mês de Abril de 2025, parte da ilustração dos Zumbis Mecânicos e também idealizado Toni Ferretti, NPC da missão O Código da Vinci e o artefato Compressor de Adrenalina.



DOUGLAS DANIEL

RELÍQUIA DE ENERGIA

Por ter financiado a música tema de O Código da Vinci.

LITT

Por ter financiado a campanha de marketing do Arquivos Confidenciais referente ao mês de Fevereiro e Março de 2025, parte da ilustração de capa de O Código da Vinci, parte da ilustração dos Zumbis Mecânicos, o capítulo Estudos Paranormais e suas ilustrações além de dois grimórios, os tokens do corvo e da raposa relacionados ao ritual Olhos Macabros, e idealizado Henry Santos (além de sua trilha e origem), os rituais Olhos Macabros e Distribuição de Conhecimento e os símbolos dos rituais Revitalização Semântica, Ver História, Bloquear Saber e Círculo do Desespero.

MAHALI

Por ter idealizado Frederico Cortês, NPC da missão O Código da Vinci e um token de Zumbi Mecânico, além de ter financiado parte da ilustração dos Zumbis Mecânicos, a versão ensanguentada do mapa da Sociedade da Vinci e as ilustrações dos seguintes itens da missão O Código da Vinci: Cartões de Acesso, Chaves (Almoxarifado, Cavazza, Ernesto, Setor Químico, Sociedade), Criptex da Vinci, Ferramentas de Precisão, Grappling Hook, Máscaras de Gás e Filtros, Painel Elétrico e Fusíveis, Rastreador e Pé de Cabra.

KILLADEIRO

Por ter idealizado e financiado Ernesto Ricci, NPC da missão O Código da Vinci e futuro membro temporário da Equipe Espectro.

ITALO HARLOS

Por ter financiado as ilustrações dos seguintes itens-chave da missão O Código da Vinci: Chaves Hexagonais, Composto Corrosivo, Conjunto de Engrenagens, Corta-vergalhão, Escada Móvel, Galão de Diesel, Leitor de Cartão, Manivela, Pólvora e Volante de Válvula, além do rework de Bianca, o Pássaro do Tempo de Chiara.

JOOJOJO

Por ter sugerido os rituais Forma Monstruosa, Eletrocussão e Embaralhar para a mecânica original de Rituais Viscerais e por ter idealizado e financiado Marina Diniz, a trilha Viscerante e os rituais Sutura de Carne e Amaldiçoar Órgão, que estarão disponíveis em versões futuras do Casos Confidenciais.

MOISÉS RIBEIRO (HIDDEN)

Por ter sugerido os rituais Descarnar, Alterar Memória e Peste Negra para a mecânica original de Rituais Viscerais, além de ter financiado um personagem original dos Mensageiros do Estige, que estará disponível em versões futuras do Casos Confidenciais.

BRUNO SCHEFFEL (ENDERRUSH)

Por ter financiado as ilustrações dos seguintes itens-chave da missão O Código da Vinci: Granadas Ácidas, Lança-granadas e Rádio, além de um personagem original da Família Almeida, que estará disponível em versões futuras do Casos Confidenciais.

APOIADORES DO CATARSE

Também somos imensamente gratos aos apoiadores do projeto no Catarse. O Guia Confidencial só permanece existindo até hoje por conta de tantas pessoas incríveis que continuam apoiando nossas produções. A partir do próximo mês, os nomes dos assinantes Arnaldo Fritz recorrentes serão listados nessa seção.

NÍVEL SR. VERÍSSIMO E SEITA DAS MÁSCARAS

Estes níveis de apoio são dois dos mais altos que temos no projeto e cada uma das pessoas que os escolheu dá um suporte essencial para que possamos seguir com o Arquivos Confidenciais!

Arthur Siciliano Crossetti

Bakugou

Bianca Soares de Souza

Caio Paschoal Bressane

EETA

Emerson Alves Costa

Eric Vinicius de Toledo Bezerra

Gabriel Souza Silva

Iago Bras Antunes De Souza

Kauã Gianini

Martins Ricardo

Mateus Pereira dos Santos

NewbaShira

Olivia Franco

Ricardo Baldin

SenKi

Em especial, **Pedro Bombonato** que é apoiador desde o lançamento do projeto no Catarse em Outubro de 2022 e é um dos grandes responsáveis pelo Arquivos Confidenciais estar de pé até hoje.

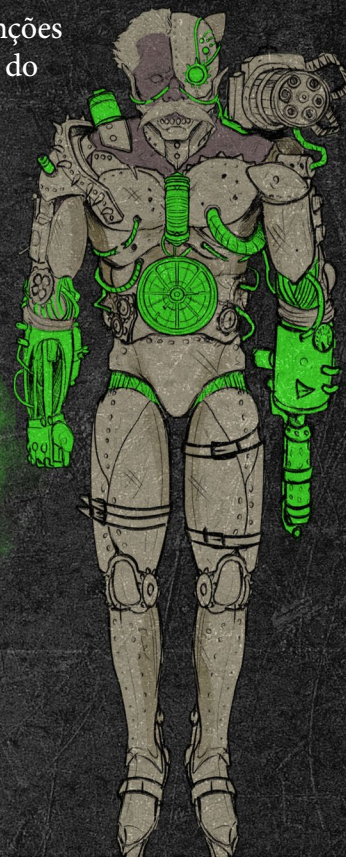
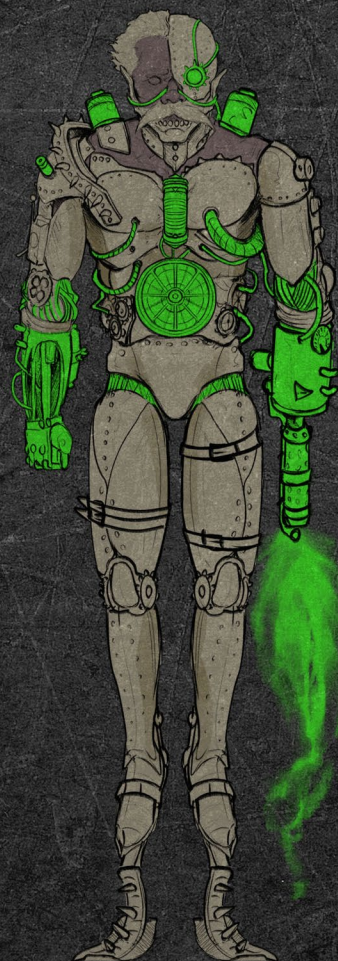
AGRADECIMENTOS ADICIONAIS

Madame Gal - Pela sugestão de Ouvir Sussuros na mecânica de Rituais Viscerais.

CONCEPT ART: CIBORGUE MECÂNICO

Partindo do princípio que a Sociedade da Vinci é pautada em invenções mecânicas e aprimoramentos corporais, fazia sentido que a ameaça do primeiro caso confidencial fosse baseada no Ciborgue (Ordem Paranormal, Página 264). Seguindo os ideais de não utilizar componentes elétricos/eletrônicos, buscamos alternativas analógicas (na estética Steampunk) para armamentos e outras modificações na estrutura do corpo.

Buscando manter o conceito original da ficha do Ciborgue, elaboramos 4 fases (módulos) de combate, com uma leve progressão visual ao longo delas.



CONCEPT ARTIST: LUKKART
X.COM/LUKKART1

MÓDULO 3: VAPOR PURO

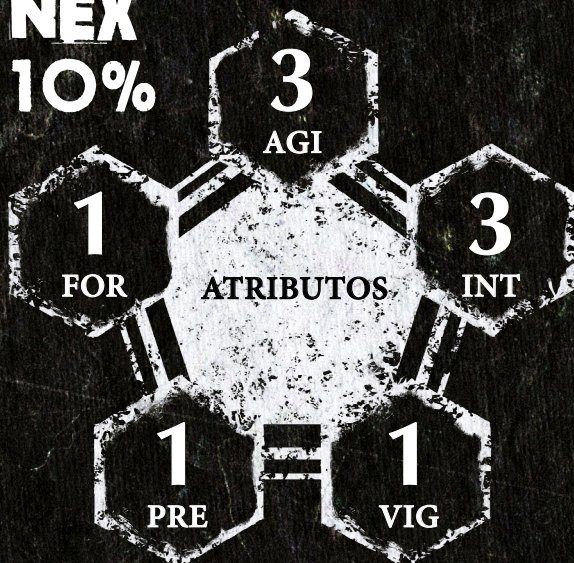
A terceira fase de combate do Ciborgue é, provavelmente, a que envolve mais modificações visuais. A torreta surgindo das costas é algo que definitivamente deve pegar os personagens desprevenidos e causar o maior senso de perigo da missão até aqui.



MÁRCIO RAMOS

COMBATENTE ♦ DEMOLIDOR
ANTI-BOMBA ♦ RECRUTA

NEX
10%



DEFESA 13 | **ESQUIVA** 18
BLOQUEAR 5 RD

VIDA 26 | **SANIDADE** 15

ESFORÇO 6 | 2 POR RODADA

DESLOCAMENTO 9m | 6 □

LIMITE DE CRÉDITO BAIXO

PONTOS DE PRÉSTÍGIO 0

ATAQUES

ESPINGARDA CALIBRE GROSSO *Curto*
3 $\text{d}20$ +5 | 5d6 Balístico (crítico x3)

PERÍCIAS

CRIME 3 $\text{d}20$ +5
DIPLOMACIA 1 $\text{d}20$ +5
FORTITUDE 1 $\text{d}20$ +5
FURTIVIDADE 3 $\text{d}20$ +5
PONTARIA 3 $\text{d}20$ +5
REFLEXOS 3 $\text{d}20$ +5
TECNOLOGIA 3 $\text{d}20$ +5
VONTADE 1 $\text{d}20$ +5

HABILIDADES E PODERES **AGENTE AC**

SITUAÇÕES PERIGOSAS

ATAQUE ESPECIAL

ARSENAL BOMBÁSTICO

EQUIPAMENTOS SECRETOS (ESPINGARDA)

INVENTÁRIO

CARGA MÁX: 5

Espingarda Calibre Grosso (2/I), Mochila Militar (I), Cartucho (1/I), 1 Granada de Atordoamento (1,5/0), 1 Granada de Fumaça (1,5/0).

Entre parênteses: espaços ocupados/categoria

RELAÇÕES COM NPCs

CATARINA

Sente-se atraído por ela, mas não toma nenhuma atitude para manter o profissionalismo.

ERNESTO

Confia nele como colega de equipe mais experiente e sempre escuta seus conselhos.

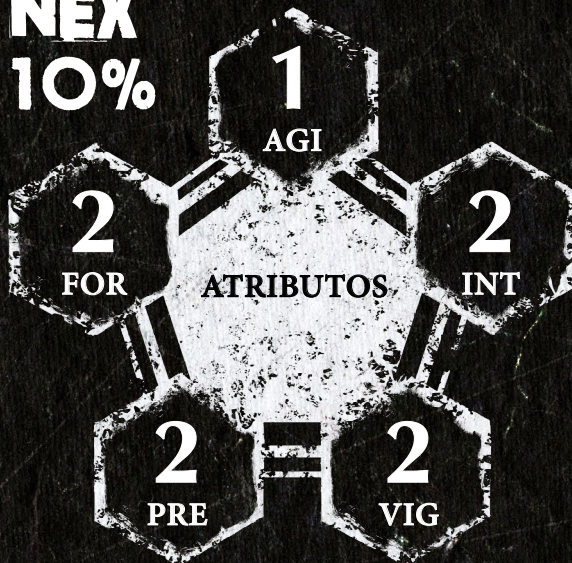
HENRY

Tenta puxar papo furado para fazer amizade, mas ele não parece muito interessado.

CATARINA GARCIA

ESPECIALISTA ♦ PILOTA DE FUGA
MÉDICA SEM FRONTEIRAS ♦ RECRUTA

NEX
10%



DEFESA 11 | **ESQUIVA** 16
BLOQUEAR 5 RD

VIDA 23 | **SANIDADE** 20

ESFORÇO 10 | 2 POR RODADA

DESLOCAMENTO 9m | 6 □

LIMITE DE CRÉDITO BAIXO

PONTOS DE PRÉSTÍGIO 0

ATAQUES

REVÓLVER COM MIRA LASER *Curto*
1d20+5 | 2d6 Balístico (crítico 17/x3)

PERÍCIAS

ATLETISMO 2d20+5
CIÊNCIAS 2d20+5
FORTITUDE 2d20+5
FURTIVIDADE 1d20+5
INTIMIDAÇÃO 2d20+5
MEDICINA 2d20+5
PILOTAGEM 1d20+7
PONTARIA 1d20+5
REFLEXOS 1d20+5
TÁTICA 2d20+5
VONTADE 2d20+5

HABILIDADES E PODERES AGENTE AC

TRATANDO COM POUCO

PERITO (PILOTAGEM E MEDICINA)

ECLÉTICO

ESCAPISTA MOTORIZADO

EQUIPAMENTOS SECRETOS (REVÓLVER)

INVENTÁRIO

CARGA MÁX: 10

Kit de Medicina (1/0), Cicatrizante (1/I), Revólver com Mira Laser (1/I), Vestimenta de Pilotagem (+2) (1/I), Balas curtas (3/0).

Entre parênteses: espaços ocupados/categoria

RELAÇÕES COM NPCs

MÁRCIO

Sempre dá risada quando ele está por perto e admira suas habilidades com explosivos.

ERNESTO

Tenta ao máximo seguir suas instruções, mas discorda de algumas de suas abordagens.

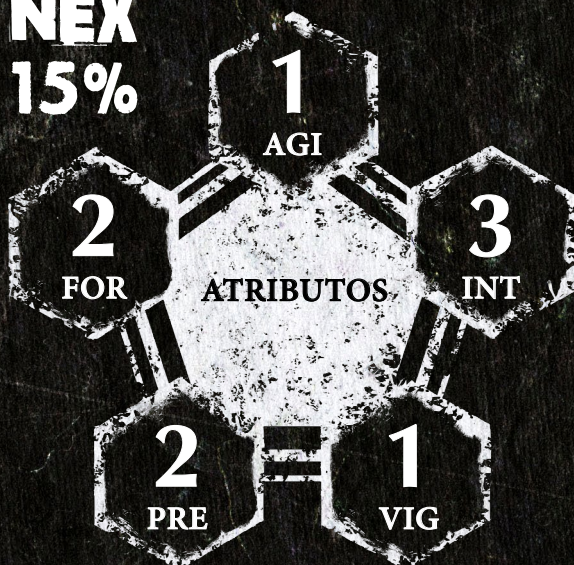
HENRY

Sente que ele se fecha para esconder algo dos outros e pretende descobrir o que é.

ERNESTO RICCI

ESPECIALISTA ♦ PLANEJADOR
LINGUISTA ♦ OPERADOR

NEX
15%



DEFESA 11 | **BLOQUEAR** 7 RD

VIDA 25 | **SANIDADE** 24

ESFORÇO 15 | 3 POR RODADA

DESLOCAMENTO 9m | 6 □

LIMITE DE CRÉDITO MÉDIO

PONTOS DE PRÉSTÍGIO 20

ATAQUES

MARRETA SUPERIOR ESMAGADORA *Corpo a Corpo*
20+5 | 3d6+4 Impacto (crítico x2)
(alvo fica Lento por 1d4+For rodadas)

PISTOLA SINALIZADORA *Curto*
20 | 2d6 Fogo

Habilidades, rituais e itens citados que não são de Ordem Paranormal RPG pertencem ao Guia Confidencial Vol. III

PERÍCIAS

CIÊNCIAS	30+5
DIPLOMACIA	20+7
ENGANAÇÃO	20+5
FORTITUDE	10+5
INTUIÇÃO	20+5
INVESTIGAÇÃO	30+7
LUTA	20+5
PERCEPÇÃO	20+5
PILOTAGEM	10+5
PROF. (MECÂNICO)	30+5
TÁTICA	30+5
TECNOLOGIA	30+7

HABILIDADES E PODERES AGENTE AC

POLIGLOTA
PERITO (INVESTIGAÇÃO E PERCEPÇÃO)
ECLÉTICO
TENHO UMA HIPÓTESE
NINJA URBANO
EQUIPAMENTOS SECRETOS (MARRETA)
INVESTIGAÇÃO PRÉVIA

INVENTÁRIO CARGA MÁX: 10

Marreta Superior Esmagadora (2/II), kit de enganação (1/0), Vestimenta de Tecnologia Instrumental (Tecnologia) (1/II), Vestimenta de Diplomacia (1/I), Chave de Fenda Universal (1/0), Utensílio de Investigação (1/I), Braçadeira Reforçada (1/I), Pistola Sinalizadora (1/0), Carga Sinalizadora (1/0).

Entre parênteses: espaços ocupados/categoria

RELAÇÕES COM NPCs

CATARINA Nota que ela não concorda com algumas de suas decisões e admira que ainda assim as siga.

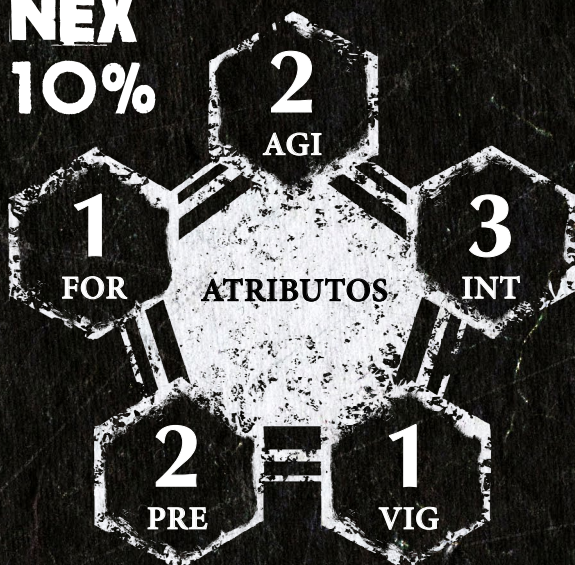
MÁRCIO Observa ele a todo momento com medo de que exploda alguma coisa e seja expulso.

HENRY Gostaria que ele fosse mais participativo pois acredita que teria boas contribuições.

HENRY SANTOS

OCULTISTA ♦ GUARDIÃO DE SEGREDOS
BIBLIOTECÁRIO ♦ RECRUTA

NEX
10%



DEFESA 12 | **ESQUIVA** 17
BLOQUEAR 5 RD

VIDA 16 | **SANIDADE** 25

ESFORÇO 12 | **2 POR RODADA**

DESLOCAMENTO 9m | 6 □

LIMITE DE CRÉDITO BAIXO

PONTOS DE PRÉSTÍGIO 0

PERÍCIAS

ARTES	2D+5
ATUALIDADES	3D+5
FORTITUDE	1D+5
INVESTIGAÇÃO	3D+5
MEDICINA	3D+5
OCULTISMO	3D+11
PERCEPÇÃO	2D+5
REFLEXOS	2D+5
RELIGIÃO	2D+5
VONTADE	2D+5

HABILIDADES E PODERES **AGENTE AC**

CONHECIMENTO ORGANIZACIONAL
OLHOS MACABROS

EQUIPAMENTOS SECRETOS (VESTIMENTA)

RITUAIS **DT 14**

1º CÍRCULO: Ver História, Espirais da Perdição, Olhos Macabros (Conhecimento), Revitalização Semântica.

INVENTÁRIO **CARGA MÁX: 5**

Catalisador Potencializador (0,5/I), Mochila Militar (I), Vestimenta de Ocultismo (+6) (1/I), Amuleto Sagrado (1/0), Componente de Morte (1/0), Componente de Conhecimento (1/0), Kit de Medicina (1/0).

Entre parênteses: espaços ocupados/categoria

RELAÇÕES COM NPCs

CATARINA Gosta que ela sempre vai direto ao ponto e acredita que trabalham bem juntos.

MÁRCIO Conversa com ele apenas sobre o necessário para evitar criar vínculos desnecessários.

ERNESTO Vê ele como líder da equipe, leva suas indicações como ordens e segue sem questionar.

RITUAIS VISCERAIS

Todo ritual é um clamor a uma entidade do Outro Lado, buscando algo como poder, destruição, vitalidade, etc. Pelas práticas e estudos ocultistas, um ritual pode ter formas cada vez mais avançadas com potencial consideravelmente elevado, mas que requerem estudos e conexões mais profundas com o Paranormal. Contudo, existem rumores de conjurações ainda mais poderosas, que dependem de uma única condição do ocultista para serem realizadas: a sua insanidade.

Esta regra introduz a existência de rituais Viscerais, que possuem capacidades extraordinárias para aqueles dispostos a pagar um custo adicional de sanidade e PE. Um ritual pode ser apenas Visceral ou possuir uma forma Visceral, semelhante à Discente e à Verdadeira. Em qualquer um dos casos, o personagem precisa estar Perturbado para realizar a conjuração. Além disso, se estiver usando a regra de *Efeitos de Medo* ("Sobrevivendo ao Horror", página 88), a ação necessária para conjurar um ritual Visceral diminui em um passo caso seus pontos de Sanidade estejam reduzidos a 0.

PREÇO DO CAOS

Rituais Viscerais são manifestações exímias que exigem uma alta carga física e mental de seus conjuradores. Após o fim de um ritual Visceral, você deve rolar 1d6 e sofrer um dos efeitos a seguir. A cada novo ritual Visceral feito na mesma cena, adicione 1 na rolagem (1d6+1, 1d6+2, 1d6+3, etc.). Dois efeitos iguais não se acumulam, mas um personagem pode ficar sob efeito de mais um deles ao mesmo tempo.

Nº

EFEITOS

1-3 Nenhum.

4 Fica vulnerável a dano Mental por 3 rodadas.

5 Rituais Viscerais têm o seu custo de Sanidade triplicado por 3 rodadas.

6 Perde todas as suas resistências a dano por 3 rodadas.

7 Fica *Atordoado* por 1 rodada.

8 Cai *Inconsciente* por 1d4+1 rodadas.

Arte por Shankss991 - DevianArt



BILE NAUSEANTE

SANGUE 2 VISCERAL

CUSTO: 2 PE e 4 SAN

EXECUÇÃO: padrão

ALCANCE: médio

ALVO: 1 pessoa

DURAÇÃO: 3 rodadas

RESISTÊNCIA: fortitude parcial

Você manipula os músculos abdominais da vítima, que pressionam violentamente seu fígado e vesícula biliar, fazendo com que comece a vomitar descontroladamente. O alvo fica *Enjoado* e deve fazer um teste de Fortitude a cada rodada. Se falhar, vomita uma poça de bile em um ponto adjacente aleatório e perde 2d6xVig PV. A poça criada permanece até o fim da cena e ocupa uma área de 1,5m x 1,5m, e qualquer ser que tocar nela sofre 4d6 pontos de dano de Sangue (objetos sofrem o dobro de dano). Adicionalmente, você pode aumentar o custo do ritual em 3 pontos de Sanidade para espremer ainda mais o corpo do alvo e aumentar a perda de PV em 1d6 e a área da poça em 1,5m (limitado a 12 SAN adicional, ou seja, 4 vezes).



ADRENALINA ARDENTE

SANGUE 3 VISCERAL

CUSTO: 3 PE e 3 SAN

EXECUÇÃO: padrão

ALCANCE: curto

ALVO: você ou 1 Ser

DURAÇÃO: cena

RESISTÊNCIA: fortitude Anula

Você faz o sangue ferver de forma abrasante, provocando um surto de adrenalina que aumenta, aos poucos, sua temperatura corporal até que seus órgãos internos começam a arder em dor. Um ser que sofra o ritual de forma involuntária tem direito a um teste de Fortitude para evitá-lo. O alvo recebe uma ação de movimento adicional, +1 em Defesa e +2 em testes de perícia. A cada rodada, o bônus em Defesa e testes aumenta em 1. Contudo, a partir da 3ª rodada, ele passa a sofrer 2d10 pontos de dano de Sangue no início de seus turnos, que aumenta em 1d10 a cada rodada. Além disso, você pode aumentar o custo do ritual em 3 pontos de Sanidade para receber uma ação padrão adicional, mas o dano de Sangue começa a partir da 2ª rodada.



INVÓLUCRO IMORTAL.....

MORTE 3 VISCERAL

CUSTO: 3 PE e 5 SAN

EXECUÇÃO: completa

ALCANCE: pessoal

ALVO: você

DURAÇÃO: cena

Você consegue sentir a alma dentro de seu corpo e é capaz de manipulá-la, desafiando o conceito de morte. Ao conjurar o ritual, você deve empunhar um objeto, que absorve instantaneamente a essência da sua alma, deixando-o no limiar entre a vida e a morte. Até o final da cena, caso atinja 0 PV, você não entra em estado de *Morrendo* e pode agir normalmente, mas fica suscetível a golpes de misericórdia a todo momento. Após o fim do ritual, você fica *Abalado* por 3 rodadas e, se ainda estiver com seus PV zerados, entra na condição *Morrendo*. Destruir o objeto onde sua essência está guardada encerra o ritual e te deixa em estado de *Morrendo* automaticamente.



PESTE NEGRA.....

MORTE 2 VISCERAL

CUSTO: 2 PE e 3 SAN

EXECUÇÃO: completa

ALCANCE: pessoal

ALVO: você

DURAÇÃO: ver texto

Ao conjurar o ritual, você deve injetar um veneno ou contaminante em si mesmo de alguma forma. É possível aumentar o custo do ritual em 4 pontos de Sanidade para criar uma doença à sua escolha, durante a conjuração, que o infecta automaticamente. Pelas próximas 2 rodadas, a substância fica inerte em seu corpo e a contaminação pode ser transmitida para outro ser de imediato com uma mordida ou beijo na boca. Isto funciona como uma transferência, ou seja, os efeitos no conjurador se dissipam no ato e o alvo passa a sofrê-los. Com isso, a DT do efeito aumenta em 5 e, se gerar dano, causa um dado de dano adicional contra o alvo. Contudo, a partir da terceira rodada sob os efeitos, as penalidades são aplicadas normalmente.



TORMENTA ESCARLATE

CONHECIMENTO 3 VISCERAL

CUSTO: 3 PE e 5 SAN

EXECUÇÃO: completa

ALCANCE: curto

ALVO: 1 pessoa

DURAÇÃO: instantânea

RESISTÊNCIA: vontade Parcial

Você causa uma dor lancinante no alvo à medida que fluidos cerebrais escorrem de suas orelhas. A vítima sofre 4d12 pontos de dano Mental e 2d12 pontos de dano de Conhecimento, e fica *Alquebrada* e *Esmorecida* por 2 rodadas. Se passar na resistência, reduz ambos os danos pela metade. Ao fim do ritual, o alvo deve fazer um novo teste de Vontade contra a DT do ritual. Se falhar, perde 1 ponto de Intelecto permanentemente e, pelas próximas 2 cenas, fica *Confuso* nas primeiras 3 rodadas. Se passar, não fica *Confuso* nas cenas seguintes. Você pode aumentar o custo do ritual em 3 pontos de Sanidade para causar um dado adicional de dano de Conhecimento e ter +2 na DT do teste de Vontade após o fim do ritual (limitado a 9 SAN adicional, ou seja, 3 vezes).

INCINERAÇÃO DESCONTROLADA

ENERGIA 3 VISCERAL

CUSTO: 3 PE e 1 SAN

EXECUÇÃO: padrão

ALCANCE: médio

ALVO: 1 rer

DURAÇÃO: sustentada

RESISTÊNCIA: Fortitude reduz à metade

Dentro da vítima, surge uma manifestação luminosa que provoca chamas intensas por todo o corpo. O alvo sofre 3d12 pontos de dano de Energia e fica *Enredado* no início de seus turnos. Caso ele toque outro ser ou objeto inflamável enquanto estiver em chamas, elas se espalham, causando o mesmo dano contra o novo alvo. O fogo pode se espalhar em até alcance Médio, mas o custo de sustentação aumenta em 1 ponto de Sanidade para cada ser ou objeto sob efeito do ritual. Tentar apagar as chamas de um ser fornece +5 no teste de Fortitude, mas o fogo só apaga totalmente quando o ritual parar de ser sustentado.



FORMAS VISCERAIS

A seguir, estão as formas Viscerais de rituais de "Ordem Paranormal RPG". A página onde cada ritual se encontra no livro de regras está listada abaixo de seus respectivos títulos.

DESCARNAR

SANGUE 2

PÁGINA 129

VISCERAL. A duração muda para "permanente até ser descarregada", o dano da hemorragia para 3d8 e o custo passa a ser 2 PE e 3 SAN. Em vez do normal, você deve causar uma quantidade de dano em si de qualquer forma no momento da conjuração. Ao tocar no alvo, ele sofre o dobro disso como dano de Sangue e adquire hemorragia automaticamente. Passar no teste de resistência inicial diminui o dano do ritual pela metade e o dano da hemorragia para 2d8.

FORMA MONSTRUOSA

SANGUE 3

PÁGINA 133

VISCERAL. A execução muda para "completa" e o custo passa a ser 3 PE e 5 SAN. Em vez do normal, você se transforma em uma criatura de Sangue que já tenha visto pessoalmente com um VD máximo igual ao dobro do seu NEX e ataca o ser mais próximo possível (ou se desloca em direção ao alvo mais próximo, se necessário). No início de cada turno, você deve fazer um teste de Vontade (DT igual a DT da Presença Perturbadora da criatura escolhida). Se conseguir 3 sucessos antes de 2 falhas nesse teste, você retorna à sua forma normal no fim da cena. Caso contrário, fica preso na forma da ameaça e a sua única solução é que a criatura seja morta. Quando ela for derrotada, você volta com a condição *Morrendo* e tem apenas 1 rodada para ser salvo.

DECADÊNCIA

MORTE 1

PÁGINA 129

VISCERAL. A execução muda para "completa", o alvo para "1 pessoa", o dano para 4d8+4 e o custo passa a ser 1 PE e 4 SAN. Além do dano, o alvo envelhece 1 ano e sofre -20 em uma perícia à sua escolha por 1 dia (passar no teste de Fortitude reduz a penalidade para até o fim da cena). Se a vítima falhar por 5 ou mais na resistência, também sofre uma *Desvantagem de Idade* ("Ordem Paranormal RPG", página 173). Você pode gastar +2 pontos de Sanidade (até um limite igual a 4 vezes a sua Presença) na conjuração para aumentar mais um dado na penalidade da perícia ou fazer com que uma perícia adicional sofra -20.

NUVEM DE CINZAS

MORTE 1

PÁGINA 136

VISCERAL. A área muda para "nuvem com 9m de raio e 9m de altura" e o custo passa a ser 1 PE e 3 SAN. A nuvem torna-se ainda mais densa e gira rapidamente no ponto onde surgiu, confundindo qualquer sentido. Habilidades como Faro, Percepção às Cegas, Visão no Escuro e Penumbra não funcionam dentro dela. Além disso, todos os seres em sua área ficam *Asfixiados* no início de seus turnos (considere a sua DT de rituais para o teste de Fortitude da condição). Você pode gastar 2 pontos de Sanidade por rodada dentro da nuvem para agir normalmente ou fazer com que um número de seres igual à sua Presença não sofra os efeitos dela. Além disso, você pode gastar 2 pontos de Sanidade adicionais para mover a nuvem em até 6m para uma direção à sua escolha. Contudo, caso qualquer chama seja acessa dentro da área de efeito, a nuvem é incendiada por completo, causando 4d8 pontos de dano de Fogo e deixando *Em Chamas* qualquer um dentro dela.

OUVIR OS SUSSURROS

CONHECIMENTO 1

PÁGINA 137

VISCERAL. O custo passa a ser 1 PE e 3 SAN. Você escolhe uma criatura em alcance Longo e recebe uma informação verdadeira e outra falsa sobre a ameaça. Você pode aumentar o custo do ritual em 2 pontos de Sanidade para receber mais uma informação (até um máximo igual ao seu limite de PE), para qual o mestre deve rolar em segredo 1d20. Em um resultado par, ela é verdadeira, em ímpar, falsa. Ao fim do ritual, a ameaça escolhida é avisada pelos sussurros de sua localização atual até o final da cena.

ALTERAR MEMÓRIA

CONHECIMENTO 3

PÁGINA 124

VISCERAL. A execução muda para “completa”, a duração para “ver texto”, a resistência para “Vontade parcial” e o custo passa a ser 3 PE e toda a sua Sanidade (restando apenas 1 ponto). Durante a conjuração, você deve estar tocando a cabeça da vítima cujas memórias serão escondidas dentro da própria mente. Ela adquire *Vislumbres do Passado* (“Ordem Paranormal RPG”, página 16) e pode usar a habilidade uma vez por cena, mas a DT é igual à sua DT de rituais. Além disso, ela perde todas as suas habilidades e bônus de treinamento (passar no teste de resistência diminui para metade). Ao passar em um teste de *Vislumbres do Passado*, ela recupera uma habilidade ou bônus, retirando-a da mente do conjurador. Por conta das memórias misturadas, no início de cada cena você tem uma perícia e uma habilidade aleatórias trocadas por uma que o alvo possuía (e que ele ainda não recuperou), voltando ao normal no fim dela. Além disso, você pode gastar 10 pontos de Sanidade para devolver todas as memórias do alvo, que se lembra de tudo e recebe todas as suas habilidades e bônus de volta, mas fica *Inconsciente* por 1d8+2 rodadas.

ELETROCUSSÃO

ENERGIA 1

PÁGINA 131

VISCERAL. O alcance muda para “médio”, a duração para “cena”, a resistência para “Fortitude Anula” e o custo passa a ser 1 PE e 3 SAN. Em vez do normal, você atinge um raio em um alvo e faz com que ele acumule estática, que começa como 1d8 pontos de dano de Energia e aumenta em um dado a cada rodada. Você pode aumentar o custo do ritual em 2 pontos de Sanidade para atingir mais um alvo dentro do alcance (até um limite igual a quatro vezes a sua Presença). Para cada alvo atingido, você sofre 1d4 pontos de dano de Energia por conta da corrente elétrica passando pelo seu corpo. Quando um alvo falhar em um teste qualquer na sua rodada, a estática é descarregada e ele sofre o dano acumulado na forma de uma explosão de energia, que também atinge outro ser aleatório em alcance curto, que sofre metade do dano original. No final da cena, todas as estáticas restantes são descarregadas.

EMBARALHAR

ENERGIA 1

PÁGINA 131

VISCERAL. O número de cópias aumenta para 4 (e o bônus de Defesa para +8) e o custo passa a ser 1 PE e 4 SAN. As cópias se movem 6m a cada rodada em direções à sua escolha e imitam seus movimentos, mas elas não podem se afastar além de alcance Médio da sua posição. Você pode gastar 3 pontos de Sanidade adicionais para se teleportar e trocar de lugar com uma cópia sem que ninguém possa perceber. Por fim, quando uma cópia é destruída, ela causa 2d8 pontos de dano de Energia a todos os seres em um raio de 3m (Fortitude reduz à metade). Contudo, você sofre 1d6 pontos de dano de Energia ao perder uma delas.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). AllRights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses

and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

ADDITIONAL ART

Additional artwork and graphic design elements used in this book were provided by OnlyGFX, Resourceboy, Freepik, Rawpixel and Flo Tasser, with all rights reserved. Maps made with Inkarnate and TCMModern.

